Tot.396

焦点:1.5时代?——2016年E3展会前瞻

游戏机实用技术

UGTime

—特别企划—

生化危机 系列二十周年

二十大经典剧情片段

—DLC补完计划—

远港惊魂

辐射4 DLC

血与酒

巫师3 狂猎 DLC

—攻略透解—

忍者神龟 曼哈顿变异体

BOSS打法介绍+成就/奖杯指南

勇者斗恶龙·英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结

系统·研究·地图·攻略

守望先锋

新手入门教学+全英雄详解+奖杯/成就心得

ULTRA CONSOLE GAME

2016.6B 定价:RMB 16.00

ISSN 1008-0600

12>

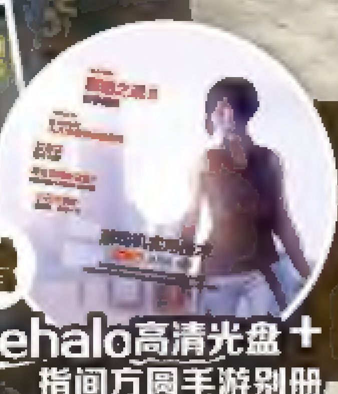


9 771008 060006

Gamehalo 热血最强 黑暗之魂Ⅲ 空手通关 特别收录 最上游34期 九大海盗相关的游戏

买买买 第十九期 | 寻宝真相竟这般? 神秘海域4 欢乐BUG体验 | 小丑大冒险 第三集:再见人性 | 最终幻想15 | 镜之边缘 催化剂 | 杀出重围 人类分裂 街头霸王V 角色DLC—息吹 | 赦免者 讨鬼传2 | 伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲 | 怪物猎人物语





赠 Gamehalo高清光盘+指间方圆手游别册



TV GAME半月刊

2016.6B

总第396期

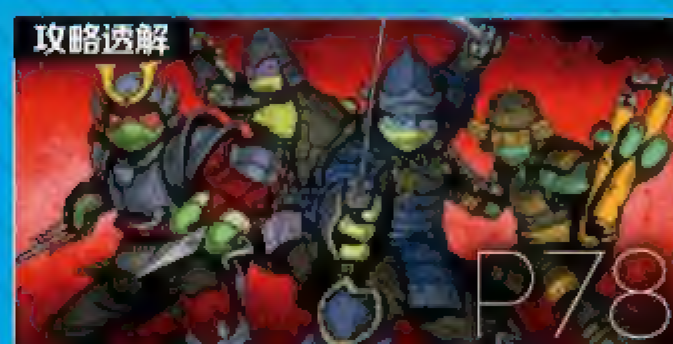
COVER STAFF

DLC 血与酒



勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结





忍者神龟 曼哈顿变异体



《生化危机》系列二十周年
二十大经典剧情片段

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS



主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市敬家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王 梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄晓帆 苗牧歌 吴 昊
广告总监：刘 芳

编　委：冯 健 马晓帆 衣山川 江 浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年6月16日
定　　价：人民币16.00元

游戏索引

《买买买》第十九期火热出炉!
还有《游戏月旦评》五月号等众多原创视频即将更新!

更多网络节目请登录

土豆视频　　B站　　搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

热血最强
黑暗之魂 III
空手通关
DARK SOULS III
挑战者
极限堂攻略组・NDR

特别收录
最上游34期
九大海盗相关的游戏

特别收录
《小丑大冒险》第三集:再见人性

特别收录
买买买! BUY BUY BUY!
ACG周边资讯栏目
《买买买》第十九期

— 特别说明 —
Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强
黑暗之魂 III
空手通关

特别收录
最上游 34 期
九大海盗相关的游戏
买买买
第十九期
寻宝真相竟这般?
《神秘海域 4》欢乐 BUG 体验
小丑大冒险
第三集：再见人性

新作影像集锦
最终幻想 15 王者之剑
镜之边缘 催化剂
杀出重围 人类分裂
《街头霸王V》角色 DLC—意欧
赦免者
讨鬼传 2
伊苏VIII 达娜的安魂曲
怪物猎人物语

电影前线
最终幻想 15
狙击手 幽灵杀手
琼斯的自由国度
动物好声音

ENDING SONG
Coldplay 单曲
《Up&Up》MV

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① 守望先锋　Blizzard Entertainment ②　主视角射击 ③
④ 多机种　⑤ Overwatch　⑥ 美版
⑦ 2016年5月24日　⑧ 在线1~12人　⑨ 对应年龄：13岁以上
⑩ 售价为PS4/XOne：59.99美元

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ________________　　收藏日期 ________________

游戏情报站
GAME NEWS STATION

本期大事记
DIGEST

05.21《彩虹六号 围攻》公布新处罚措施。

05.22 BNEI公布全新《海贼王》游戏，对应3DS平台。

05.23《方根书简》中文版发售日提前，与日文版同步推出。

05.23《神秘海域4》首周销量突破270万 创PS4销售纪录。

05.24 "工作室"系列新作公布，2016年秋季登陆PS4、PSV双平台。

05.24 零售商泄露《生化危机5》移植版发售日为7月12日。

05.25 YouTube宣布将全程直播今年E3展会。

05.25《Fate》新作确认将会推出中文版。

05.26《镜之边缘》确定将改编为美剧。

05.26《怪物猎人 物语》TV动画确定十月开播，共48话。

05.27 主机版《我的世界》更新对战模式。

05.28《无人深空》将延期至8月9日发售。

05.29 首届《光环》中国锦标赛常规赛正式打响。

05.30《光环战争2》将在今年E3展提供试玩。

05.31 瑞典公司收购《收获日》版权，确认将开发续作。

06.01 Xbox One主机全线降价50美元。

06.01 港服PS+会员服务上线6周年。

06.03 任天堂E3展出计划变更，将带来更多游戏试玩。

06.04《超级机器人大战V》公布，对应PSV、PS4平台，自带中文。

GEAR 微软或将推出两款XOne新型号主机

随着今年E3展会的不断临近，国外媒体有关主机硬件的消息也渐渐多了起来。根据多家媒体报道，微软已经在接下来的两年内，准备了至少两个Xbox主机的全新模板。报道中还提到，微软很可能会在今年8月发售一款价格更低廉、体积更小的新版Xbox One主机，同时还将推出搭载2TB硬盘规格的主机。而在明年，微软则会发售一款性能更强的升级版XOne主机，而两台新Xbox One主机的体积都会比现在缩小40%左右。

报道中称，计划在2017年下半年发售的强化版Xbox One主机代号为"天蝎（Scorpio）"，拥有更强大的GPU可以让主机支持4K分辨率，同时在技术上也能更好地支持Oculus Rift。根据Polygon方面的消息显示，强化版Xbox One天蝎主机的峰值性能将会是目前PS4的三到四倍，理论运算能力约为6 TFlops，甚至要强于之前传闻的PS4 Neo主机（约4.14 TFlops）的性能。在可能会出现新主机的软件政策方面，微软将会采取和之前索尼一样的态度，他们也会禁止开发者制作新版主机的独占游戏。

目前这两个不同的Xbox主机都是微软名为"Helix计划"的一部分，这个计划会让Xbox与Win10进一步融合。这也恰好印证了之前，微软不断将Xbox游戏作品移植到Windows 10的行为。这一计划完成后，也许今后所有Xbox One独占游戏都将会推出Windows 10版。

同时报道中指出，微软方面希望可以加快主机硬件周期的迭代频率。把主机从5年以上的周期循环进一步缩短，但他们保证不会像大部分移动设备那样一年一换。在爆料的内容中提到，原本微软是打算在明年才会正式公布代号为"天蝎"的新版Xbox One，不过由于受到PS4新主机传闻的影响，他们将整个计划提前了。所以我们很有可能会在今年的E3上看见微软正式公布新的Xbox One主机。虽然这对这些爆料微软尚未做出官方回应，不过早在今年春季，Phil Spencer在一次演讲中就已经暗示Xbox One将会有硬件升级，正如PC硬件和手机硬件的进化一样。





▲这两张分别为网友PS的XOne新型号主机图片。

业界声音
SCENE



微软官方近期正式宣布禁止其用户发布任何煽动恐怖活动的内容，实施平台包括Xbox Live, Outlook消费者版本以及文档分享网站Docs。在官方的定义中，"联合国安理会制裁名单中的组织所发布的，描绘暴力、鼓动暴力行为、拥护某个恐怖组织或其行为、怂恿他人加入这类组织的材料。"都属于恐怖活动内容。最后，为了增加执行力度，微软还专门开设了一个页面，用户可以在该页面举报有恐怖主义嫌疑的内容，如果情况符合，微软会将其删除。

哪怕只是间接关联，我们也不允许我们的产品被恐怖活动利用。

GAME 《泰坦天降2》年内发售 档期临近EA旗下另一大作

新闻短波 INFO

[illegible]

[illegible]平台对战选项将出现在菜单中，玩家可选择是否要开启跨平台对战功能。不过值得一提的是，去年7月游戏发售后，PS4平台已经可与PC玩家跨平台对战，不过两大家用机仍未能实现跨平台对战。



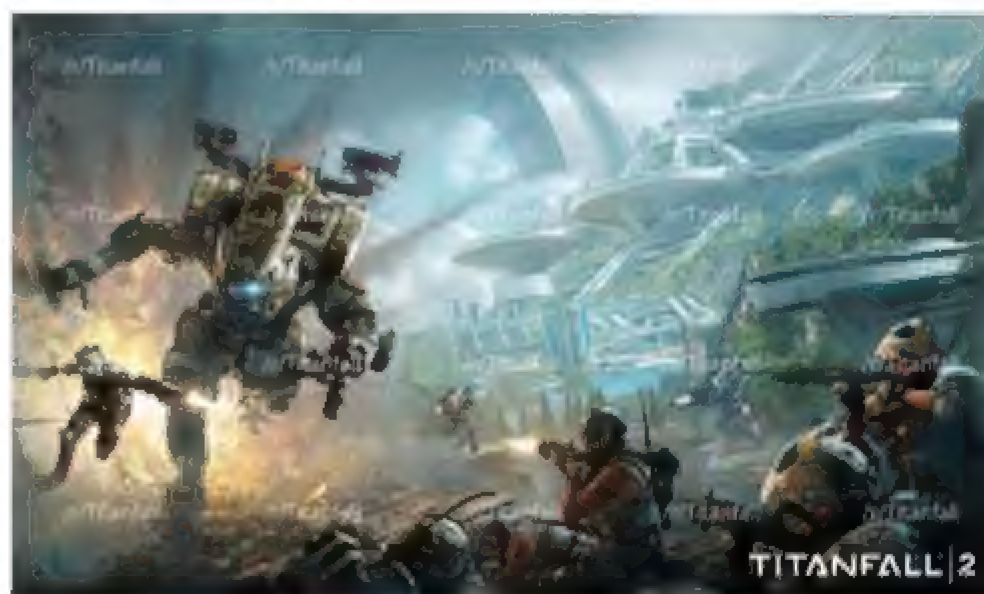
《PES 2017》公布AI能力大升级

近日，Konami 正式公布了《PES》系列”的最新作，本作将于今年秋季发售。根据官方放出的消息，此次新作将会“在真实性和游戏乐趣方面达到一个新的高度”，Konami 会将旗下这一历史悠久的足球游戏品牌“带向新的境界”。新作中增加了许多新的变化，来着重提升玩家比赛时的乐趣，例如球员的盘带和传球都会展现出前所未有的进化。AI 角色的智力也将大幅提升，拥有人工智能的 AI 角色甚至拥有从玩家操作中进行学习的能力，Konami 也表示本作中的自适应人工智能将永远地改变体育游戏。



[illegible]方面毫无征兆的公布了《泰坦[illegible]出了首支游戏预告片。在此[illegible]售商在《泰坦天降》的游戏预[illegible]发售日为 2016 年 8 月 30 日。[illegible]的零售商在游戏预定页面的[illegible]发商写为 Eidos，发行商则是[illegible]的错误，瞬间让他们提供的发[illegible]而在之后不久，有着比较权威[illegible]上也出现了《泰坦天降 2》的[illegible]区”的版主 ilovegoogleglass [illegible]情报，并贴出了一张从未出现[illegible]子里的说法，这张海报的左侧[illegible] 2》的正式封面。。在帖子中，[illegible]《泰坦天降 2》将会在今年 10 [illegible]制作组为驾驶员加入了大量新技能，并配置了全新装备钩锁。这一装备将会在游戏中起到重要作用，玩家可以使用它跳进泰坦，也可以实现快速移动，甚至拽住空中的敌人。同时相比前作，《泰坦天降 2》的多人模式地图将会更大，多人模式中的交战人数也将随之提升，而游戏的预购奖励将会是一把名为“Violator”的手枪，。

到了六月初，EA 官方终于透露了本作的相关情报，EA 的首席财务官 Blake Jorgensen 在美国银行美林证券国际技术大会上，确定了《泰坦天降 2》的发售日将会与旗下王牌工作室 DICE 开发的一战主题射击游戏相隔三周发售，不过他并没有明确说明《泰坦天降 2》的发售日会更早还是稍晚。目前 DICE 小组开发的这款游戏发售日已经确定为今年 10 月 21 日，那么《泰坦天降 2》的发售日应该就会在 9 月 30 日或者 11 月 11 日这两个日期前后。同时，Jorgensen 在大会上也强调，EA 并不担心两款主视角射击游戏的发售日过近，会造成两款游戏销量上的负面影响。因为这两部作品本就是面对两种不同的射击游戏群体而打造，EA 也需要射击游戏领域的广阔覆盖度。最后，Jorgensen 还说道，他们的游戏作品，并不会畏惧来自《使命召唤 无尽战争》的挑战。



EVENT 香港玩家游行 抵制皮卡丘官方译名

5 月 30 日，香港地区少数玩家举行了一场名为“十万伏特大游行”的活动。这场由“毒撚媒体”发起的游行，旨在号召香港玩家，抵制任天堂在《精灵宝可梦》作品中，将原港译名“比卡超”改为“皮卡丘”的行为。整个游行从中环遮打花园开始，一直行进到日本驻港总领事馆，游行者伴随着《精灵宝可梦》的主题曲，沿途高呼“捍卫比卡超”的口号，最终将请愿信递交日本领事馆后，活动才宣告结束。

说起“皮卡丘”的译名，因为国内直接使用了“Pikachu”的音译所以大家觉得十分自然。不过因为粤语发音的不同，“比卡超”这一粤语译名才更接近“Pikachu”，加之多年的感情积累，所以对于香港地区的玩家而言，感到不适也可以理解。

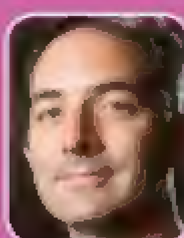


而其实早在任天堂官方将《Pok é mon》的译名确定为《精灵宝可梦》之后，香港玩家已经在 Facebook 上建立了名为“争取 Pok é mon 保留各地译名连署”的社区，并获得近 3000 位用户点赞，该组织甚至写信给任天堂香港分部进行请愿。直到后来任天堂在 5 月 11 日公布的第一世代 151 个宝可梦的官方译名后，事件再次升温。因为港译和台译以及我们平时通用的译名有着较大的不同，对香港玩家而言，有 93 只宝可梦译名出现了变化。

最终，迫于压力任天堂香港分部也对玩家进行了回应，他们表示虽然目前《精灵宝可梦 日 / 月》中的译名已经无法修改，不过在香港地区宣传时一定会照顾玩家的感受，尊重粤语译名。同时，因为香港玩家的这次游行活动，任天堂和 The Pok é mon Company 已经确定原定于 6 月 9 日举办的“宠物小精灵世界赛 2016 电玩赛香港区选拔赛”，将会延期举办。

业界声音 SCENE

天梯模式可能会在六月中旬随一次大型更新加入，但还不能确定具体日期。



在游戏的 beta 测试之后，《守望先锋》制作人 Jeff Kaplan 根据玩家的意见对游戏的天梯排位模式进行了一些调整，他们决定将赛季长度增加到三个月左右，其中每个赛季间会有半个月的时间来准备新的赛季。至于何时能将天梯模式加入到游戏中，目前尚未具体确定。

GAME 《乐高》系列作品推出中文版 华纳或进军中文市场

随着今年的《美国队长3》在国内的热映（截至6月5日，国内票房累计12.45亿），华纳兄弟终于意识到了中文市场的潜力。作为目前少数仍坚持不推出中文版游戏的大型游戏发行商之一，在巨大的利益面前，他们也终于选择了妥协。五月底，华纳兄弟官方宣布，漫威英雄电影主题动作游戏《乐高 漫威复仇者联盟》将会推出 PS4 和 Xbox One 平台的繁体中文版，根据已经得到的消息显示，本作中文版发售日为6月18日。

《乐高 漫威复仇者联盟》的英文版早于2016年1月发售。此次发布的中文版本，也是华纳发行游戏中的首个官方中文版。玩家将可以在中文化的环境下体验乐高游戏的风采，而此作以《复仇者联盟2 奥创纪元》剧情为主线开发的游戏，同时还加入了《钢铁侠3》《美国队长2》和《雷神2》等漫威超级英雄电影的元素。包括大家熟悉的钢铁侠、黑寡妇、美国队长、浩克和雷神等等在内总计200位以上漫威角色登场。

凑巧的是目前华纳方面已经公布了“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”前两作的合集作品——《蝙蝠侠 重返阿克汉姆》，将会在今年7月26日发售，登陆 PS4 和 Xbox One 平台。而在此之后，也有媒体在德国亚马逊的一份游戏待发售名单里，发现了《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 年度版》的存在。根据其网页上的信息，游戏的发售日期也是今年7月，虽然目前华纳方面还没有针对此消息作出回应，不过现阶段华纳开始推出官方中文版作品，无疑给了玩家更多的期待，中文版《蝙蝠侠 阿克汉姆》的到来，似乎也已经近在眼前。





EVENT 《守望先锋》涂鸦人设 获官方认可

在《守望先锋》尚未正式开服运营之前，一名叫做 Shane Hickey 的网友，在推特上晒出了他女儿绘制的原创《守望先锋》角色——Birst，同时他写道：“我女儿画了这个，想听听你们的意见。”在《守望先锋》官方推特接到了 Shane Hickey@ 给他们的消息后，游戏的美术师竟然做出了回应，而且不单单是在推特上回复，他们还特别按照小姑娘的设计，重新绘制了一张角色插画，并在推特上回复道：“你激发了我们的灵感，所以我们也画了一张同人图，希望小姑娘会喜欢。”看到了官方画师的回复后，Shane Hickey 将这个消息告诉了自己的女儿，小朋友看到插画后高兴的不得了。同时 Shane Hickey 也回复说，他的女儿已经等不及游戏发售了。这条推特下面还有网友呼吁暴雪应该把这个角色加入到游戏中去，毕竟这事儿太有爱了。不过考虑到《守望先锋》的分级是12岁以上，希望这个小姑娘是在合法前提下进行游戏的。

在 Shane Hickey 发布的推特中，我们看到小姑娘认真的附上了 Birst 的角色设定，例如她写到 Birst 可以跳得很高，手拿回旋镖作为武器，且可以控制风能的 Birst 将会有很强大的攻击力。而且这些设定，都被她十分“生动”的画了出来，值得一提的是，充满创意的小姑娘还特意在图画左边绘制了一台电视，并且在电视的画面中标上了 Birst 这个名字。最后为了说明自己的作品真的是为了《守望先锋》而创作，她还特别在画面的下方用红色的底色在画中写上了《守望先锋》的游戏名。





新闻短波 INFO

《恶魔三全音Online》PC版正式开服

由板垣伴信负责开发的《恶魔三全音》，确定将在PC平台推出以网战为主打的《恶魔三全音 Online》，游戏的开服日期为2016年6月8日。《恶魔三全音 Online》基本是原作网站内容的强化版本，在原作的基础上追加全新模式，需要1～4人的合作进行的PVE战斗。最大支持16人的对战玩法，以及原作网战的多种规则都会得到保留。同时开发本作的英灵殿工作室已经确定在6月7日的服务器维护完成之后，本作就将开服投入运营。



《GTA OL》更新全新扩展包

此次更新的扩展包名为”富贵险中求“，将于6月7日上线，新内容中玩家将可以扮演犯罪集团的CEO，购置高楼大厦和仓库，用以存放并兜售各种走私物品。在此内容公布后，Take-Two 首席执行官却在一次发言中说道：”我们的确希望《GTAOL》继续平稳发展，因为到今年10月它就上线三年了，不过我们并不打算永远更新下去，到了某个时候，我们必须让品牌休息一下。“同时，他还表示 Take-Two 十分重视对品牌潜在价值的开发，所以他们不会永无止境地从单一品牌中牟利。

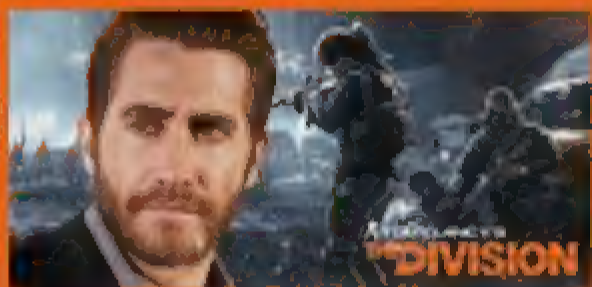


TOPIC 《神秘海域4》销量破纪录 测试员因性别歧视被开除

新闻短波 INFO

《全境封锁》将改编为电影

今年三月育碧发行的全新IP《全境封锁》获得了巨大的商业成功，随着游戏人气不断高涨，目前官方已经确定了本作将会改编为电影作品。同时，影片的男主角也已经得到确认，将会由出演过《波斯王子》、《断背山》以及《源代码》的影星杰克·吉伦哈尔担纲，而本片也将会是杰克·吉伦哈尔在《波斯王子》之后和育碧的第二次合作。值得一提的是，在外媒《Variety》的报道中提到，杰克·吉伦哈尔除了担任主演之外，也许还会出任电影的制片人。不过，目前这个项目仍旧处于早期状态，拍摄组还在忙着寻找编剧来撰写剧本。



5月23日，SIE官方公布了《神秘海域4 盗贼末路》的销量数据情况，截止到5月16日，这款PS4独占3A大作，在全球范围内的首周销量超过了270万套，这一数据包括了实体版和线上数字版在内。值得一提的是，本作在北美、亚洲以及欧洲等地区，均打破了之前的销售纪录，成为PS4主机平台目前为止销售速度最快的第一方游戏。SIE全球工作室主席Shawn Layden为此向玩家进行了感谢，同时他也对顽皮狗的成绩表达了高度赞扬："感谢顽皮狗团队创造出了《神秘海域4》，这又是一次为互动娱乐树立了新标杆的极致体验。我们很高兴能看到有如此之多的玩家和内森·德雷克一起踏上这次冒险旅程，同时也期待顽皮狗能继续为PlayStation玩家们带来更加精彩的独占游戏体验。"

在游戏热销的同时，有关《神秘海域4》的其他新闻也层出不穷。其中本作的主要制作人Neil Druckmann就透露，曾有测试员因为性别歧视而被顽皮狗开除的消息。Druckmann表示团队中有不止一位测试人员存在性别歧视的倾向，他们对于游戏中作为大反派登场的娜蒂恩和另外一位全新的女性角色有不小的偏见。为了不让这种风气影响到团队，Druckmann只能让其中一人离开了顽皮狗，而这位测试员也十分激动地问候了Druckmann的家人。其实在《神秘海域4》这么一部雄性荷尔蒙四溢的作品中，确实有一些玩家无法接受女性角色对故事造成的巨大影响，甚至有网友觉得伊莲娜的存在阻碍了内森的冒险生活。

不过对于女性角色的态度，Druckmann始终坚定她们存在的必要性，"每当我向团队的角色概念设计师描述新角色时，她总是会问'这名新角色设定为女性会怎么样？'"他说道："这好像确实挺有意思，最初我怎么没想到呢？这也不会影响到游戏不是吗，那就这么办吧！"而关于伊莲娜对内森的影响，Druckmann也做出了回应："就我的观点，或者说我们的本意，伊莲娜绝不是内森的阻碍，故事中的一切，都是内特自己的选择。"



GAME 《无人深空》延期 制作人遭死亡威胁

由英国独立游戏工作室Hello Games开发的《无人深空》，自2013年公布之初就受到了玩家群体的广泛关注。制作人将为玩家创造一个永无穷尽的世界。在经过了几番延期后，本作原本已经将发售日锁定在今年的6月21日，不过在六月初，国外媒体"Kotaku"突然爆料称游戏将会进行延期。Kotaku同时表示，这个消息已经得到了在零售商Gamestop工作的线人确认。这位工作人员表示他们其实已经收到了本作的宣传物料，而游戏的海报上还清清楚楚地印着6月21日发售的字样，不过因为此次游戏的延期，他们只能用"Coming Soon"的贴纸对原海报上的发售日进行了遮盖处理。

在媒体爆料之后，Hello Games的Sean Murray也在PlayStation博客上进行了回应，确认《无人深空》将会推迟至今年8月9日发售。





同时他表示："随着发售日期的逐渐临近，我们发现了游戏中还是有些重要的地方需要更多润色以实现我们最初的标准。所以最终我们不得不作出这个艰难的决定，通过将游戏推迟几周发售来让我们带给大家一些不一样的东西。"

而在Sean Murray正式确认游戏延期之后，许多玩家表现的极为愤怒。Sean Murray近日就在推特上提到，在他正式宣布游戏延期的消息之后甚至已经收到了死亡威胁，不过对此事他并没有完全放在心上。其实，不仅Sean Murray本人，实际上就连Kotaku爆料时的文章作者Jason Schreier也同样遭到了愤怒玩家的谩骂。

业界声音 SCENE

PlayStation 4 已经发售了两年半的时间。我们认为现在已将在进入主机生命周期的盈利阶段。



新财年内，索尼预期PS4主机将出货2000万，在索尼日本投资和分析会议上，首席财务官吉田健一郎也表达了对PS4销量的充足信心。同时，他也提到了PlayStation Network的表现，虽然增长率会有预期中的减缓，但是整体盈利能力将会提高。

这种娱乐设备成本高昂，玩家还需要准备一个大房间，目前而言它很难有市场。



虽然VR概念已经被炒的火热，不过Take-Two的CEO Strauss Zelnick并不看好这一产品。他表示一方面目前VR产品在价格上没有优势，玩家甚至还需要专门准备一个游玩的房间，以免在游戏时伤到自己。放眼世界，能实现这种条件的玩家数量并不多，所以即使在概念上感兴趣，Take-Two也会选择先进行观望，等待VR产品真正普及之后再作打算。

编辑视点 EDITORS'OPINIONS

污，并快乐着

暴雪一出，谁与争锋。

多年来，"玻璃渣"一直担任着玩家们"精神爸爸"的重要职位，无论你当下在玩着什么一线大作或是"不可言状"的绅士游戏，只要暴雪的新作一出，其他统统都可以丢到脑后。每一款暴雪的作品在发售之初，都会让玩家们和媒体们陷入一种神经质般的癫狂，而且这种癫狂并不仅仅局限于线上，它已经入侵了玩家们的现实生活，除了吃饭睡觉上大号，满脑子想的都是《守望先锋》，这恐怕正是现阶段大多数玩家的状态。

玩家们将此状态戏称为"吸毒"。比如在编辑部中，就经常会听到有小编一上班就大喊"我要坚持到中午都不吸毒，否则我就请大家吃M记"，结果自然是其他小编有了免费的午餐。有趣的是，长久以来，我们一直力图将"电子海洛因"这个污名从游戏头顶抹去，然而在"百毒之王"暴雪面前，却总是会理屈词穷。

《守望先锋》究竟"毒"在何处？如果你玩过《风暴英雄》的话，便会发现《守望先锋》在一定程度上承袭了前者，或者该说是更接近于《军团要塞2》。与前辈相比，《守望先锋》的优势不仅仅在于它为追求爽快竞技的玩家们提供了一个宣泄的平台，更重要的是通过一个切入点的营销被包装成了一个完美的商品，玩家如果不买账，那就是OUT。

> 我只是把所有人都热衷的事物放到游戏里——暴力、花朵、孩童、女人、友谊还有死亡。

这个切入点，就是游戏中的女性英雄(的屁股)。

"守望屁股"的起因要追溯到游戏测试阶段，有个玩家反映说猎空的背影站姿太过性感与该角色的性格不符，而且该玩家的女儿(10岁)也很喜欢玩《守望先锋》，玩家觉得如此搔首弄姿的形态会影响女儿的健康成长。于是听取民意的暴雪便将站姿做了修改。只是这次看似"政治正确"的修改反倒是为玩家们开启了新世界的大门，诸君纷纷以实际行动履行着"守望屁股"的誓言，就连一向不太受暴雪侵害的日本地区，也有大批同人画手纷纷堕落。其实我不太敢肯定这个事件本身会不会就是暴雪的一次非公开营销，毕竟让10岁的女儿去玩一款13+的游戏，这爹也是挺没够的。但无论是否是暴雪刻意为之，可以肯定的是，其发酵的影响已经有些超出了暴雪的控制。暴雪现已通过法律手段勒令某些成人网站删除掉《OW》相关的视频，但当爹的毕竟不能因为孩子看点养眼的东西就剁掉娃的手不是……

无可否认，《守望先锋》的大热很大程度是建立在"消费女性"的基础上的，不过这次却并没见到有多少女权主义者跳出来抗议，因为从人天生会追求美好事物的本性来看这并没有什么错。《守望先锋》并不是第一款"消费女性"的游戏，自然也不会是最后一款。"大喷子"板恒伴信有句名言"我只是把所有人都热衷的事物放到游戏里——暴力、花朵、孩童、女人、友谊还有死亡"，一语道破成功游戏所必须的几大元素。就连《零》这种恐怖游戏，为了能让玩家有持续玩下去的动力，也会加入泳装和洗澡作为调剂品，更无须说那些主打暴衣和乳摇的绅士之作了。

其实很多事情也无须上纲上线，毕竟现实生活已令我们如此疲惫，在虚拟游戏中放纵一下又有何妨？即便成为了"次级传播媒介"和"帮凶"，我们从中获得的，也不会比我们所失去的少，这就足够了。

最后，让我来采访一下编辑部中几位重度毒瘾患者，从保护个人隐私的角度考虑，他们的小编名将使用假名代替。

Q：请问你觉得《守望先锋》带给你了什么体验？

禾希乍反：原(PI)力(GU)与我同在！

Q：你如何评价和你一起玩《守望先锋》的其他同事？

大河马：友谊的小船说翻就翻。

Q：对于梦叶收集到的上G的《守望先锋》同人图，你作何评论？

童子鸡：可恶！为什么你这么熟练啊！

Q：你最想对《守望先锋》制作人说的一句话是？

迦兰：是时候该来一波新英(PI)雄(GU)了！

[文：八重樱]

微交易时代 我们还是否值得为年货体育游戏埋单

为了庆祝港服PS+会员服务上线六周年，这个月港服的会免阵容终于给力了一次，《NBA 2K16》的出现可以称得上近来最有价值的免费游戏。在大家为此开心的时候，其实体育游戏在微交易时代下也在悄然改变着。真正的铁杆体育游戏爱好者都知道，虽然这类游戏每年都会推出新作，但其实除了世代更迭的时期内，其实这些游戏每年的变化都非常有限。制作组可能会稍微优化下系统，变更一些操作，当然还有最重要的更新名单。但实际上这些新内容，在价值上和游戏的售价并不相称。毕竟就游戏体验来讲，其实我们每年玩到的内容都没有太大的变化。

尤其在体育游戏开始大量加入联机要素，厂商尝试提高内购收益的环境下，体育游戏的游戏氛围已经变得越来越接近网游作品。在联机游戏时，技术固然重要，但有时决定胜负的其实还是在于角色能力或者队伍的整体强度上。这一点在游戏的奖杯/成就上也有着十分明显的体现，通常每个体育游戏最难的奖杯/成就，必定都是和联机要素相关。类似EA旗下的作品还算厚道，通常只要正常游玩一段时间都能解锁。可这两年推出的"《NBA 2K》系列"作品，则基本个个都是奖杯/成就地狱，目前白金或全成就《NBA 2K16》的玩家几乎不存在！这样的政策，也导致了很多玩家在线上模式中投入大量金钱，即使游戏也是为了玩而玩，对奖杯/成就目的性强于真正想要和其他玩家竞技的欲望，所以他们也不一定能在游戏中获得乐趣。

> 这样的政策，也导致了很多玩家在线上模式中投入大量金钱，即使游戏也是为了玩而玩，对奖杯/成就目的性强于真正想要和其他玩家竞技的欲望，所以他们也不一定能在游戏中获得乐趣。



再有，因为此类游戏每年都会出新，新作一出，旧作基本就丧失了销售活力，所以厂商也会想办法在每款游戏一年的周期内创造更多价值。比如今年，《FIFA 16》和《NBA 2K16》在刚刚推出没多久之后就进行了一次降价促销，随后销量不景气的《PES 2016》推出完全免费的特殊版本，EA将《FIFA 16》在EA Access中向会员用户免费，而如今《NBA 2K16》则干脆把自己摆进了PSN的会免阵容。从利益角度出发，厂商的这些举动，无非是希望通过免费的形式增加用户群体，来获得更多的微交易收益。可必须要说明的是《FIFA 16》直到最近销量还能排进欧洲榜单前十，而《NBA 2K16》在美洲地区也是前十，所以在游戏尚在热销的情况下，进行如此激进的扩展，即使能获得新用户的青睐，老玩家的权益又该如何保证。

毕竟，如果每年我们付出的60美元，其实只是购买了一个F2P体育网游提前半年游玩的资格，那么至少我觉得，自己已经没有必要再火急火燎地把自己的钱交给游戏厂商了。

[文：筒子君]

国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：简子君

随着炎炎夏日的到来，国行游戏市场也逐渐变得火热起来，游戏过审的节奏依旧稳健，线上线下活动层出不穷，优惠活动也是一波接着一波。眼看2016年走过一半，国行主机产业今年的发展目前还算给力，具体成绩如何，应该还是要等11月"家庭游戏开发者大会"时官方进行公布。不过随着国行服务变得越来越完善，相信还是会有更多玩家愿意选择入手国行主机。

"光环 中国锦标赛"七月末决战CJ

本次的"光环 中国锦标赛"是微软Xbox中国，所举办的第一届《光环》锦标赛，大赛于5月29日正式拉开帷幕，目前仍处于常规赛进行阶段。作为目前中国大陆主机游戏行业第一次由官方举办的电竞锦标赛，也是Xbox主机平台最经典射击游戏"《光环》系列"第一次在国内落地的官方赛事，"光环 中国锦标赛"共有十六支代表队参赛，其中上年年底代表我国参加亚洲锦标赛的Team SKYer和Team ReVoluTion也再次参与到赛事中来，同时经过发展扩充，ReVoLuTioN战队此次还有两支分队参加。本次大赛在国内许多大型直播平台均有播出，有兴趣的玩家可以留意一下。

自"《光环》系列"游戏2001年发售以来，在我国已经积累了数量可观的粉丝群体，随着Xbox One正式发行国行主机，特别是去年《光环 士官长合集》作为国行主机平台首款射击类3A大作正式引进国内市场，"《光环》系列"的赛事圈子和社区更是得到了长足发展。国内举行的许多非官方赛事，水友赛以及China Joy光环国际邀请赛等，已经吸引的玩家参与数量超百万人次。

"光环 中国锦标赛"除了常规赛之外，2016年6月18日至2016年6月19日还将举行全明星周末大赛，而最终的决赛将会在2016年7月28日至2016年7月31日，也就是"China Joy"举办时进行。同时，为了提高参赛选手的热情，增加赛事吸引力，微软Xbox事业部中国区总经理谢恩伟也在近期表示，将拨出Xbox产品销售额的一部分，投入赛事浮动奖金池，助力中国光环锦标赛。



PlayStation产品线的大进击

随着过审游戏的不断丰富，PlayStation中国也在继续进行着硬件的促销活动。目前1TB硬盘的1209型PS4主机已经开始售卖，价格为2699元人民币，随主机同时附送《永不孤单》游戏下载码以及三个月PSN+会员资格。另外，在6月18日官方旗舰店还有额外优惠活动，有购机计划的玩家可以登录PlayStation官网了解详情。在PS4主机之外，PSV也推出了全新的冰河白型号。同时，目前购买国行PS4主机手柄也有额外优惠，因为国行产品可以享受售后服务，有需要的玩家一定要及时了解。



除了硬件产品的促销活动，PlayStation中国官网近期还上线了一个"国产作品被改编成主机游戏"的问卷调查，看来PlayStation中国应该会有计划要和国内工作室进行产品合作了。虽然进行调查的初衷是好的，不过这份调查问卷的一些内容还真是十分有趣啊！

过审新作简报

这段时间内，国行过审游戏中大型游戏的比例有所增加，这对于各位国行用户而言绝对是一件大好事。另外，由于过审游戏数量的不断增加，许多游戏在送审时的译名实在让人有些措手不及，例如在五月最新过审的《超酷节拍 音速》和一款叫《叠叠三》的游戏，其中《超酷节拍 音速》基本可以确定是《SUPERBEAT XONiC》，不过《叠叠三》这游戏真的是让人摸不着头脑，看来也只有等百视通正式宣传后，才能知道本作的真面目到底是什么了。

航海王 航海无双3 PS4、PSV

上次介绍《圣斗士星矢 勇斗之魂》时就说过，这部作品的过审也许就意味着国行漫改游戏大门的开启，果不其然在4月27日总局公布的过审游戏名单中就出现了《航海王 航海无双3》的名字。提起《航海无双》可能大家猛

一下反应不过来，其实《航海王》就是《ONE PIECE》的中文译名，虽然大家平时都更习惯使用《海贼王》的译名，不过毕竟是进入国行市场，叫海贼就算了，还要当“海贼王”这显然就不符合基本法了，不过其实这名字总比叫做“草帽路飞”要强上一些不是吗?

《航海王 航海无双3》作为“《航海无双》系列”的第三部作品，继续延续着系列一直以来的爽快玩法，借助PS4主机的强劲机能，每场战斗的击破数甚至可以达到万人左右的恐怖数字，完全还原动漫原作鱼人岛篇章中的万人敌场面。这次的新作故事模式内容十分丰富，从最初和蒙卡中将的战斗，一直到后来在德岛与堂吉诃德决战，囊括了系列至今全部的剧情内容。系统上，伙伴培养和硬币收集的内容也极为丰富，需要一百多小时才能白金的厚道内容在耐玩度上绝对有所保障。

作为动漫改编作品，《航海王 航海无双3》绝对称得上是一款佳作，无论你是动漫原作粉丝，还是单纯想要体验一款好游戏，本作都是国行平台上不容错过的作品。当然，既然《航海王》已经来了，相信《火影忍者》应该也已经差不多在路上了吧!





刀剑神域 失落之歌

PS4、PSV

《海贼王》改名换姓顺利进入国行后，万万没想到原作被禁播了的《刀剑神域》，游戏作品竟然顶着原名就过审了，高深莫测的总局确实是让人摸不透啊。说回游戏，本作最初于2015年3月26日发售，同年4月28日推出繁体中文版，已经有了中文化基础，加之国内原作粉丝的客观数量，所以这次能够登陆国行，除了总局审查时意外的宽宏大量之外，其他都还算是在意料之中。

本作的舞台设定在ALO篇章的新场景“Swarf ALfheim”中，剧情为完全原创内容。游戏中玩家需要扮演主角桐生等人，攻略这块新生的大陆。新大陆包含有草原、冰山以及沙漠在内多种地形，场景变化比较丰富。作为一款角色扮演游戏，本作选用了即时战斗的游玩方法，玩家在享受剧情之余也能获得不错的战斗体验。区分轻重攻击的招式组合，以及冲刺和防御的灵活使用，令本作的战斗在角色扮演作品中显得变化多端。值得一提的是，除了普通的地面战斗模式外，本作中还可以控制角色进行飞行战斗，在和BOSS对决时会显得帅气非常。

本作虽然最初只有PS3和PSV两个版本，不过后来还是追加了PS4版本，所以国行也应该会在两个平台一同发售。不过即使只有PSV版也不用担心，不同于其他游戏作品在跨掌机平台上普遍存在的表现不佳，本作PSV版上的表现令人惊喜。身为系列粉丝的各位无需犹豫，快来“Swarf ALfheim”大陆谈一场轰轰烈烈的恋爱吧(笑)。



绝地潜兵

PS4、PSV

又是一款译名稍有变动的作品，本作在港服的译名为《绝地战兵》。作为一款强调多人合作的游戏，虽然也可以单人游玩，不过联机游玩的乐趣才是本作最核心的魅力所在。加之大战外星人的背景设定，极为符合欧美玩家口味，本作在最初推出之际便获得了玩家的广泛好评。玩家在游戏中的目的十分简单，就是解放被虫族、光能族和生化人占据的星系，救人类于生死存亡。不过由于是线上游戏，单一的玩家自然不能凭借一己之力完全拯救世界，玩家要在不断地任务中为人类的反击做出贡献，而贡献度最高的玩家则会获得相应的服务器排名，成为游戏世界中的大英雄。

内容方面，本作采用了类似《暗黑破坏神》一样的2.5D固定视角，画风偏向于卡通风格，不同的地图场景都有着各自的特色，很好的表现出了独特新奇的外星球地貌类型。值得一提的是，在不同的星球上，游戏中还有天气系统的加入，虽然这在技术上比较简单，不过却让游戏场景显得更真实有趣。战斗中，一起游戏的伙伴之间存在友军伤害，这一点如果你熟悉本作的制作组“Arrowhead Game Studios”的话就会知道，这可是他们的拿手好戏。因为合作中，所有玩家都只能在同一块区域内移动，这不仅要求了彼此之间的互相配合，也需要玩家绝对的无私和冷静，不然有时因为慌乱造成的友军伤害，其实比如潮水般袭来的敌人更加恐怖。



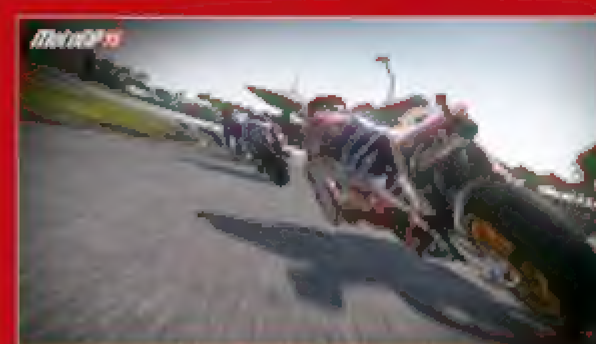


世界摩托大奖赛15

PS4

在刚刚过审了《飞速骑行》之后，东方明珠又送审了《世界摩托大奖赛15》，虽然有了先前的游戏作为基础，本作的过审变得更加顺利，不过在同一时期送审两款摩托主题的竞速游戏，这手牌打得令人有些看不透。游戏内容方面，对于不了解摩托车文化的玩家来说，可能根本就看不出两款游戏有什么区别。因为都是由Milestone S.r.l.打造，所以两款游戏也难免有些神似，不过当然区别还是有的。例如《飞速骑行》强调的是摩托驾驶的快感，而《世界摩托大奖赛15》则是国际摩托车联合会(FIM)授权的专业赛事游戏。所以作为还原职业赛事的本作，在竞速之余战术安排等内容也变得十分重要。

另外，由于moto GP赛事有着明确的级别区分，玩家在游戏中进行不同级别的比赛时，也会感觉到明显的不同。



画个火柴人

XOne

本作是一款以解谜为主要玩法的益智游戏，玩家要做的是利用自己的创造力，使用游戏中的画笔作画，之后我们画出的内容就会成真。另外游戏中角色的造型也可以由我们亲自动手绘制，玩家可以充分发挥创造力来打造一个充满个性的主角，这一点十分有趣。在游戏中我们需要使用画笔的能力，拯救被最终BOSS抓走的好友。这款作品最初其实是一款手游，随后才移植到PC和家用机平台。玩法另类新颖的本作算是不错的一周目游戏，不过可重复游玩价值不高。







■COS角色 死神 ■出自《守望先锋》 ■Coser 宇田人

勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结

■Square Enix ■动作角色扮演
■2016年5月27日





内容比前作更加丰富，加入了更多DQ的传统要素。**一周目剧情模式经过精心设计，让玩家始终有压力，但又不至于打不过去。**全新的联机系统让玩家不再孤单，同时也带来了难度更高的挑战。和前作一样，本作同样有着丰富的免费更新，在线游戏会有常玩常新的奖励。我已经迫不及待了！



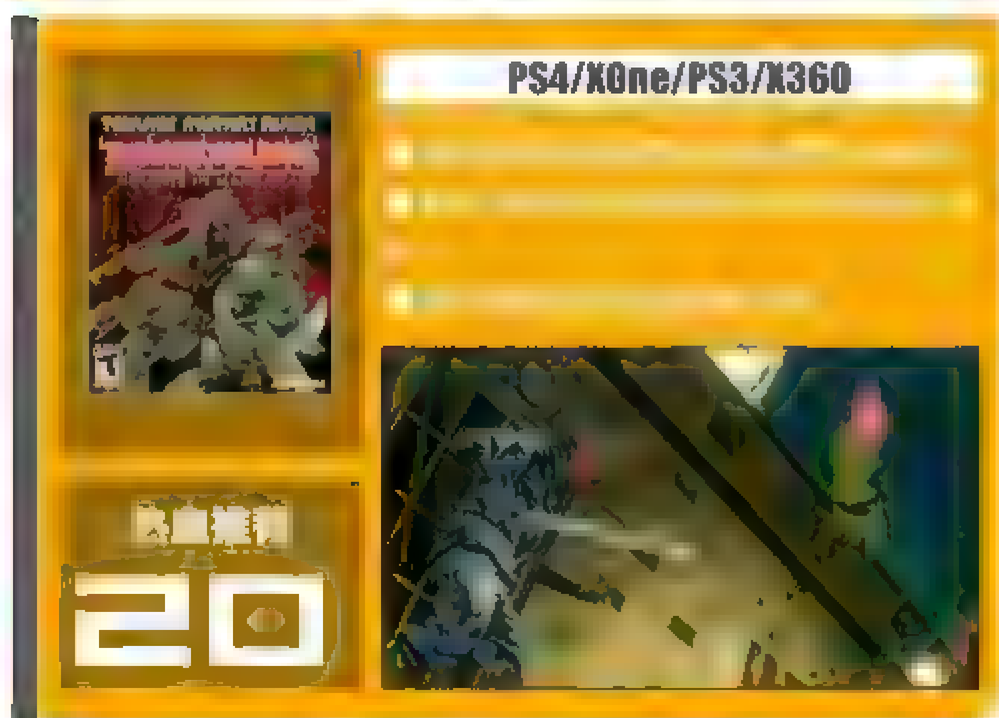
PS4版画面精度、同屏人数和流畅度都令人满足。战斗既有结合了无双式的杂兵战，也有略带动作性的头目战，难度和节奏都把控得更好。联机模式能灵活选择人数，合作攻略迷宫很带感。不过视角的缺陷在混战的时候会让人疑惑，比如自己被击飞之后似乎消失了，但其实是视角被拉得太近。



相比起前作，本作拥有了更浓的RPG味道，加入了系列标志性的职业系统，并且有着丰富的可探索与收集要素，迷宫设计也不只是单纯的塔防。BOSS战的设计也十分巧妙。怪物硬币系统得到了强化，玩家甚至能变身为怪物进行战斗。此外，游戏的多人联机模式也十分有趣。

忍者神龟 曼哈顿变异体

■Activision
■2016年5月24日





本作被批得一塌糊涂，问题很大程度还是在于整体体验较为不给力，但如果仅仅是作为一款动漫改编作品来说，其实玩起来倒也还算有点儿乐趣，没到不堪入目的地步，在系统设计和一些小细节上还是有一定的想法。总体来说，这是一款充满了习作感觉的作品，表现只能算得上不过不失。



本作的画面以及美术风格并没有让人眼前一亮，简陋并且重复度高的场景在本作中随处可见。动作部分也不尽人意，过于依赖技能的战斗系统使得本作高难度下的战斗变得单调且冗长。本作的多人部分算是一个亮点，但单机部分中低下的AI却让人恼火。



游戏对于原作的细节还原得非常到位，。每个角色的战斗动作都做得很有个性。**只可惜连击派生略少，频繁的战斗之中不免会有点让人厌烦。**由于需要四人同时战斗，场景会比较混乱，较难看清楚自己和同伴的行动。主线流程略短，通关后的要素也很少，实在是不值得这个价钱。

下载 异形国度

Alienation

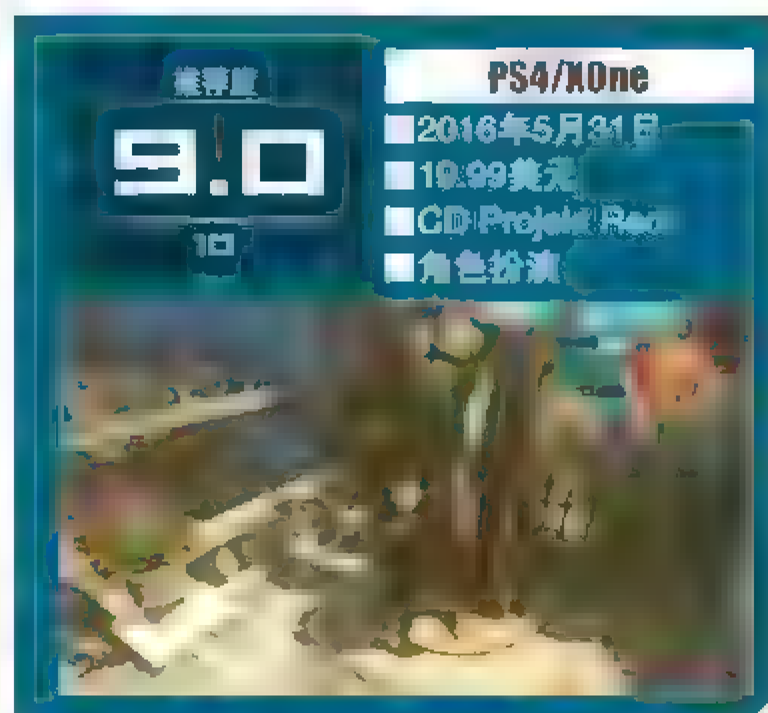




和《死亡国度》的系统基本一样，只不过从打丧尸变成了打异形。以一人之力对抗数以百计的异形大军依然相当爽快。加入的装备以及强化系统让本作加入了"刷刷刷"的部分，加上多人合作的设定，本作变得相当耐玩。虽然有玩法单调的嫌疑，但本作依然相当值得一玩。

DLC 巫师3 狂猎DLC 血与酒

The Witcher 3: Wild Hunt - Blood and Wine





《血与酒》资料片中有超过30小时的可玩内容。游戏的主线流程十分厚道，多结局的设定也激发了玩家探寻剧情可能性的兴趣。不仅支线任务设计有趣，而且游戏中还有各种诸如《黑暗之魂》《权力的游戏》等热门标签的彩蛋。作为《巫师3 狂猎》的收篇，本作可以说是出色地完成了任务。

守望先锋 Overwatch

■Blizzard Entertainment ■主视角射击

■美版

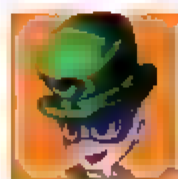
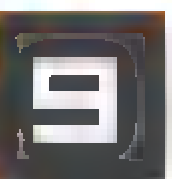


PS4/XOne



黄金珍藏

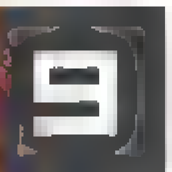
27

9

严重推荐用天使，可以公然跟在选妹子的队友身后看屁股！

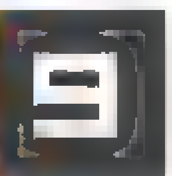
明显不是冲着玩游戏来的稀饭说出了他的游戏“心得”

9

是不是年度最佳 FPS 还不好说，但确实让老牌作品们多出了一个强有力的竞争对手。

《守望先锋》的优秀素质让乙太赞不绝口

9

直到日常生活中突然冒出一句角色台词，我就知道我中毒了。

——自从玩上《守望先锋》后，伽蓝表示只要不玩就会浑身难受

早在《守望先锋》刚刚公布之时，不少玩家与媒体便对这款还在制作当中的野心之作提出了质疑，他们认为暴雪在 FPS 领域缺乏经验，很难打造出优秀的核心向 FPS 作品，充其量只能做出娱乐性强的小品级佳作，更有人认为《守望先锋》会成为一款完全的失败品。其实他们的担忧也并无道理，虽然暴雪至今为止推出的大部分作品几乎都得到了销量与口碑的双丰收，但也并非没有失误的时候。此前在 PC 端推出的《风暴英雄》，就因为游戏设计上的一些问题，获得了两极化严重的评价。而有着漫长开发周期的《暗黑破坏神 Ⅲ》，在上市初期也因为各类问题面对了媒体和玩家们的口诛笔伐。《守望先锋》的制作与推出，无疑是暴雪的又一次大胆尝试，那么本作的素质究竟如何呢？

卖角色的游戏

在玩到游戏之前，如果被问到《守望先锋》最吸引人的地方是什么，相信大部分人都会毫不犹豫地说出一个答案——角色。《守望先锋》共有 21 名可选角色，而光是凭借外形，这些角色就能够留给玩家足够深刻的印象。《守望先锋》中的英雄们来自世界各地，武士、忍者、杀手、士兵、改造者甚至机器人，每个英雄都有着独一无二的身分与背景故事。而在角色的外形塑造上，暴雪的设计师们很好地把握住了角色的特性，并在外形上极力突出了这一点。而这些角色转变为了游戏中的 3D 建模之后，便拥有了与角色特征极为相符的表情与动作，可以说每个细节都在展现角色的特点与性格。暴雪对于角色细节把握之精妙，实在是令人叹服。

如果说角色的外形是吸引你购买《守望先锋》的重要因素，那么这些角色各自独特的玩法以及依靠配合衍生出的战术，将会让你完全沉醉于这款游戏之中。为了让玩家们在组成队伍时考虑角色特性而合理分工，游戏根据角色的定位将他们分为突击型、防御型、重装型以及支援型四类，但即便是同属一个类型的两名英雄，其玩法与特性上也不会出现同质化，依然需要玩家逐一去理解和熟悉。暴雪在设计角色上自然有参考传统 FPS 的玩法，使得游戏中存在着手感与传统 FPS 极为接近的突击型角色或狙击手。但是令人惊喜的是，暴雪对于角色的设计并没有受到传统 FPS 的约束，而是将想象与创意发挥到了极致。于是，我们便在《守望先锋》中见到了近战肉盾、炮台建造者甚至是擅长飞行的远程“轰炸机”这些颠覆传统的 FPS 角色设计。而为了突出这些角色的特点，每名角色的武器、技能乃至移动方式全都经过精心的设计。角色的平衡性也令人满意，几乎每个英雄都能在游戏中找到自己的猎物与天敌，这种克制关系也让游戏的策略性进一步得到增强。

循序渐进，乐趣无穷

不得不说，多人对战型 FPS 一直是属于核心玩家们的游戏类型。难以上手，更难以精通，需要大量练习才能提高技术，这些都是传统竞技类 FPS 留给玩家们的印象。虽然《守望先锋》舍弃了最能吸引大众玩家的单人战役模式，但暴雪的设计师们显然并不想让这款游戏仅仅成为核心玩家乃至职业玩家们比拼实力的工具。在大众娱乐与职业竞技这两个方面实现双丰收，才是《守望先锋》需要获得的成就。为了做到这一点，游戏的设计师们显然下了很大的功夫，游戏在玩法上舍弃了简单粗暴的抢人头模式，并在游戏中融入了一些 MOBA 类游戏的元素，比如占领要点等，但这些元素并不会影响到游戏的核心玩法。而说到这里，就必须再次提到英雄的设计。游戏中的 21 名英雄拥有不同的上手难度，每个类型中都有适合新手使用的英雄。英雄的难度阶梯也影响到了英雄的实力上限，上手难度越高的英雄往往能够发挥的实力上限就越高。对于玩家而言，先从新手英雄入门，通过积累经验提升技术，之后再尝试使用高手向的英雄，这一循序渐进的过程往往能够获得难以言喻的乐趣与成就感。而在到达技术瓶颈之后，是选择娱乐游戏还是朝更高的水平发展，完全可以交由玩家自己决定，游戏的匹配机制能够让玩家无论何时都能与水平相当的玩家较量。

《守望先锋》能够对玩家产生极高的粘性，这不仅与游戏的出色设计相关，也和游戏独特的评判机制有关。在《守望先锋》的游戏中，玩家无法看到队友的击杀与死亡数，并且改变了传统 FPS 击杀与助攻的判定机制。游戏取消了助攻的设定，所有参与击杀的玩家都能获得击杀数的增长，除此之外还增加了最后一击与单独击杀的数据统计。在这样的设计下，参与击杀的玩家的成就感会有极大的提升。除了击杀，游戏还会从其他方面评价玩家对游戏做出的贡献，无论是参与目标攻防还是为队友阻挡伤害以及治疗，都有机会在游戏结束时获得杰出卡，玩肉盾或辅助的玩家也能获得极大的成就感。

不足与展望

综合上文的观点，《守望先锋》无疑是一款优秀的 FPS 游戏。但作为一款需要长期发展的多人竞技作品，本作要走的路还很长。虽然游戏已经拥有了 12 张风格各异、规则不同的地图，但仍然无法掩盖本作游戏模式略显单薄的问题。而作为一款需要长期运营的作品，21 名英雄的数量确实显得有些少。本作采取了买断机制，并且承诺后续的游戏内容会以免费的方式追加。相信以暴雪对待自家作品的态度，我们以后能在《守望先锋》中体验到更为丰富、精彩的游戏内容。[文：乙太]



热点追踪 NEWS REVIEW

• 深度解读业界动向·全面剖析要闻因果 •

动视的盛世危机

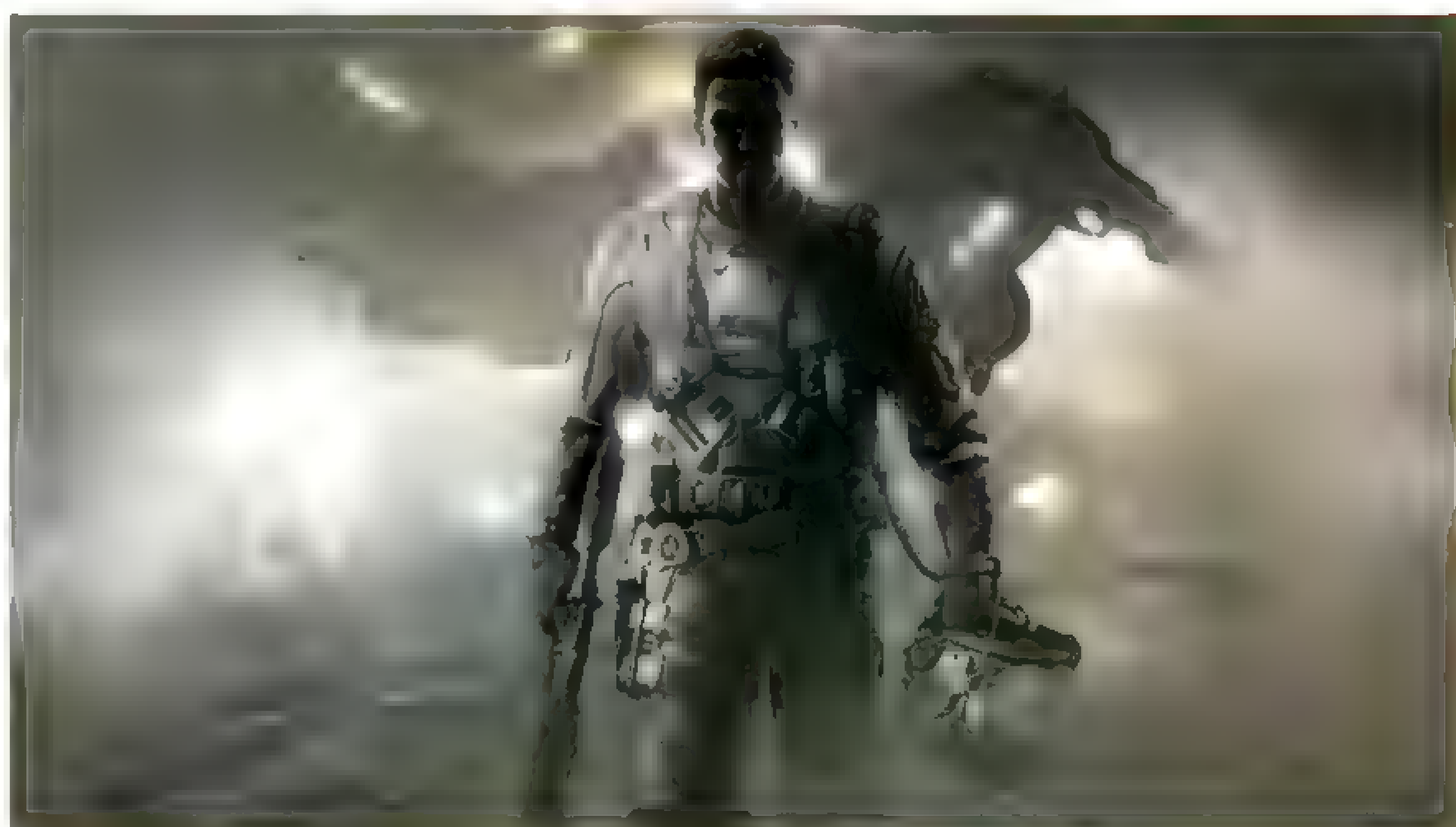
过度商业化的作风正导致其出现品牌声誉危机，多个主要游戏系列告急

近期《守望先锋》的火爆发售，让整个业界的目光再次聚焦于动视暴雪，动视暴雪所存在的一些负面问题也随之暴露出来——或者更准确的说是原动视方存在的问题。《COD 无尽战争》的公布可以说是一场灾难。自从《COD 幽灵》以来，这个被过度开发的系列衰落的趋势十分明显。而动视却依然按照原来的路子越走越远，如今玩家已很难对《COD》新作的公开再有兴奋之情，反而其死对头《BF》因为大胆开拓一战题材，而赢得了玩家的喝彩。如今一些业界观察家开始将动视与已逝的THQ作对比，认为动视正在步THQ之后尘。

2012年12月，一则重磅消息震惊了业界。THQ宣布其将永久关闭，所有资产将全部甩卖以偿还债务。虽然大家都知道THQ一直游走在破产边缘，多年来的连续亏损早已使其不堪重负，但作为曾经的美国第三大游戏发行商，THQ的倒闭还是令人感慨。无论曾经多么风光，在充满变化的游戏业，一旦失去了对潮流的把握能力，当主力产品步入无可逆转的衰退周期，再强大的企业都有破产的可能。

《COD 无尽战争》遭到了许多核心玩家的集体抵制。很多玩家都期待《COD》重返原点，利用最新技术实现二战FPS的再度进化。而动视却用第三次世界大战来回应他们。"《COD》系列"曾以基于现实为最大卖点，即使在《现代战争》之后，依然保持着真实色彩。但一年一作的高频率发行速度，使其只能朝着未来战争寻找新意。而从2011年的《COD 现代战争3》开始，该系列的销量一直在下滑。动视试图通过未来武器带来新鲜感，玩家却并不买账。这种厌恶情绪到《COD 无尽战争》时达到了顶点。

这一切，与THQ曾经经历的何其相似。虽然《黑道圣徒》系列并不像《COD》那样逐年推出新作，相对较长的发售周期使其不至于被透支品牌。但到第三作时，动视决定将该系列



往新的方向发展。曾经与《GTA》相似的背景设定，变成了各种无脑恶搞以及荒诞不羁。虽然该作销量不错，却让玩家们深感失望。而迷茫的Volition对于玩家的需求不闻不问，策划中的最新资料片直接变成了一款开放世界的超级英雄游戏，该作很快变成了续作《黑道圣徒4》。这次延期是否成为THQ之死的最后一击？这一点很难断定，总之THQ没有等到它的发售。

> 动视暴雪是一个神奇的组合，这两家完全相反的公司通过资本纽带走在了一起，但多年来却貌合神离。

当然，动视的实力绝非THQ能比，即便《COD 无尽战争》惨败，也不至于害死动视。《COD》的强大IP影响力会使其仍然保持可观的销量，但这种下跌之势一旦形成，也将难以扭转，而一款低口碑的新作，无疑会加速其衰亡。动视最大的问题是在其一贯的KPI导向之下，过度贪婪地压榨《COD》的品牌价值。即使发现玩家对此已经厌倦，仍然高频率推出新作，甚至为了弥补主系列销量的下降，还推出了《COD 现代战争 高清重制》这种炒冷饭游戏。每年一款正统续作早已让玩家吃得腻味，而动视为了多赚一点，还要多端上几盘冷饭让玩家吃到吐为止。虽然这款重制版是作为新作限定版的赠品提供，但随后作为独立版本以较低价格发售应该是不可避免的。

过度压榨品牌价值是动视的一贯作风。本世纪初，动视最畅销的两大系列是《托尼滑板》和《蜘蛛侠》，为了赚得更多，动视不仅将这两

个系列年货化，更将其衍生为多个分支系列。而这种做法，最终不可避免地加剧了这些游戏系列的没落，最终只能完全取消。此后《吉他英雄》崛起，成为动视第一个达成10亿美元销售额的游戏系列，而动视的重利本性再次暴露无遗，在每年的主系列游戏之外，还根据不同的乐队以及不同观点乐器单独推出游戏，一时间各种《吉他英雄》几乎泛滥，短短3年时间就推出了12款游戏。其结果是在《吉他英雄3》达到巅峰之后，整个音乐游戏市场由于被过度消耗而突然暴死。

动视的每一个重点游戏系列都存在过度量产的问题，如今的两大系列是《COD》和《天空斯派罗》(Skylanders)。《天空斯派罗》是动视在COD之后最大的成功，是又一个单款游戏销售额超过10亿美元的怪物级游戏系列，并因此而创造了所谓的"TOYS TO LIFE"类型游戏，顺便把处境困难的玩具业也救活了。但这个被人们普遍看好的市场，目前也出现了萎缩的迹象。迪士尼最近宣布取消《迪士尼无限》系列。这是《天空斯派罗》系列最大的竞争对手，其销量曾一度超过了《天空斯派罗》。它的取消，对于《天空斯派罗》来说本来是好事，但所谓唇亡齿寒，《迪士尼无限》销量的持续下滑，说明整个TOYS TO LIFE游戏市场出了问题。《天空斯派罗》显然也无法独善其身。最近由于《天空斯派罗 SuperChargers》销量不佳，该作开发团队已经进行裁员。



从《吉他英雄》到《天空斯派罗》，其共同点是都有配套的硬件。与软件不同是，硬件的生产周期长，供应链管理、存货控制都非常重要，而游戏业变化快，市场需求瞬息万变，一旦出现货物积压，将会造成巨大损失。《迪士尼无限》的失败，就是因为高估了市场需求，结果导致大量玩具积压，造成了严重的损失。而《天空斯派罗》也有可能成为动视的一颗定时炸弹，一旦爆炸后果不堪设想。当年THQ的倒闭，与手写板控制器uDraw的失败不无关系，该设备销售了100万套，却有140多万套积压在仓库里，损失了近1亿美元，是THQ历史上最惨痛的失败之一。

动视与THQ的另一个高度相似之处就是授权游戏。从PS2时代，到后面的Wii和3DS，THQ和动视在授权游戏上可谓旗鼓相当，根据著名电影和动画电视剧制作的游戏不计其数。这些游戏制作周期短，开发成本低廉，是公认"骗小孩"的游戏。通过这些游戏赚快钱，在早期确实行得通，当时THQ根据皮克斯动画改编的游戏，普遍销量都能达到五六百万套游戏以上，除去给版权方的分成，仍然利润丰厚。但是随着手游时代的到来，儿童都转到移动平台玩便宜甚至免费的授权游戏，动辄五六十美元的家用机儿童类授权游戏变得无人问津。

实际上THQ倒闭时，虽然已经有大量授权类手游，但并未形成一个可靠的商业模式，手游的市场规模还很小。这也是THQ无法直接转型到手游市场以求生的原因。而动视的如今在手游上已经有一些成功的产品，无论是付费游戏还是免费游戏都有成功案例。最近动视更是豪掷60亿美元收购了《糖果粉碎传奇》的开发商King，从而直接进入了全球手游第一阵营之列。不过比起另外一个手游巨头SuperCell，



King的新作造血能力弱得多，除了《糖果粉碎传奇》外，King至今没有打造出第二个王牌系列，而SuperCell则是手游的常胜将军，营收规模也比King高。而最近腾讯拿下SuperCell不过花了40亿美元。这么算下来，动视收购King可能是亏了。要知道，手游市场瞬息万变，具有成功复制能力的公司少之又少，大部分明星开发商只靠一款游戏吃饭，游戏的生命周期结束，其开发商也就到了退出历史舞台的时候。King沦为下一个Rovio的可能性也不是不存在。

动视暴雪是一个神奇的组合，前者是一家完全靠商业推动的公司，恪守量产化的商业原则；而后者则是一家依靠产品推动的公司，通过精心打磨的高口碑的游戏赢得市场的尊敬。这两家完全相反的公司通过资本纽带走在了一起，但多年来却貌合神离。动视并不是一家令人尊敬的公司，但这些年来它总能不断创造新的明星产品，而这是THQ不具备的能力。以动视今时今日的规模，以及其CEO Bobby Kotick的强大资本操盘能力，很难相信它会像THQ一样轰然倒塌。但如果一直保持其一贯作风，将原本令人尊敬的游戏系列一直做到臭名远扬，然后弃之如敝履，那么对玩家以及整个游戏业都是持续的伤害，并将最终伤害到自己。我们需要的是一个靠产品推动的游戏业，而不是充满铜臭味的游戏业。

在路上：小岛秀夫的新征程

过去半年多时间，小岛秀夫走遍世界，为其新作寻找技术与方向

自从去年12月16日小岛秀夫与Konami的合同到期，这位王牌制作人终于恢复了自由身。在这段时间里，小岛秀夫最常做的事似乎就是拜访各种名人，在他的推特里不断放出与好莱坞演员和导演的自拍，每次都是在充满异域风情的地方。除此之外，他的推特就是各种充分证明小岛秀夫吃货本质的食物照片。不再受制于Konami严格的公司体制，现在的小岛秀夫似乎过得非常轻松。

小岛秀夫脱离Konami的同时，也获得了Kojima Productions这个商标，并将其作为自己新工作室的名称。小岛秀夫说，这是一个独立工作室，而索尼就是其背后的出资者之一。之所以选择索尼，除了多年来的友好合作关系之外，也是因为索尼给予小岛秀夫充分的自由，索尼只负责出钱，其他由小岛秀夫自行把握。

索尼与Kojima Productions之间究竟是怎样的关系？目前双方都没有给出具体的细节。可以肯定的是小岛秀夫独立后的第一款游戏将会是PS4独占，根据业界常识，这就意味着索尼出的钱相当可观。"这个安排是多年合作的结果，我们之间已经建立了信任，这对于我们的行业来说并不多见。"小岛秀夫说。

小岛秀夫表示，他的最新作将会是之前从



未有过的游戏类型。除此之外，他对于新工作室究竟位于东京的哪个地方，以及目前公司有多少人，这些都保持神秘。这可能是考虑到与原雇主Konami之间的紧张关系。以小岛秀夫的影响力，在他离职之后，Konami方面估计会有不少旧部署跟随而去，小岛秀夫也许需要避免Konami从中作梗。

不过小岛秀夫对于其工作室的未来愿景倒是非常乐意与业界分享。过去六个月，小岛秀夫一直奔波于世界各地，主要是为其新作寻找合适的技术。毕竟小岛秀夫离职时只带走了几个得力员工，之前在Konami开发的引擎技术全都留在了Konami。工作室刚成立时，首批员工连电脑都没有，只能用纸和模型来构思新作创意。

除了偶尔在各地参加游戏研讨会、作为嘉宾发表演讲外，小岛秀夫出差的大部分时间都是在与各种开发工具供应商开会，他所寻找的都是各种现成的成熟技术，可以帮助创业公司很快做出成果。小岛秀夫说："我们目前正在研究市面上的哪种引擎最适合我们想要开发的新作，我还要考虑我们要做的画面风格。每个游戏引擎都有各自略微不同的画面特点，所以要找一个最适合也不大容易。"

小岛秀夫还拜访了许多游戏工作室，为的是向他们取经，了解其最新游戏创意与工作方法。比如在瑞典期间，小岛秀夫接连拜访了Mojang、DICE还有Massive Entertainment。如今重新起步再来的Kojima Productions就像一张白纸，未来充满无限可能。小岛秀夫说："我所知道的是，我想要成立一个亲密无间的工作室，伦敦的Media Molecule最接近我理想中的样子。"

"典型的日本公司就像军队，有森严的等级制度，命令层层下达。Media Molecule完全不同，他们有很多女性员工，这一点很特别，当然最重要的是他们给人的感觉像个家庭。我希望我的公司也是那样。"作为吃货，小岛秀夫这一圈拜访下来，另外一个深刻的感受是每一个成功的工作室都有自己的厨房。"比如在DICE，他们有40多个微波炉，还有数不清的咖啡机。Media Molecule对我说厨房简直太重要了。所以厨房一定要搞好……"

虽然小岛秀夫职业生涯里也做过《我们的







太阳》、《宇宙骑警》等小规模游戏，但玩家对他的认知就是《MGS》那种成本数千万美元的大作。小岛秀夫知道，玩家对他的期待就是继续开发类似的大作。但他的首款游戏可能是一个中等规模的作品，不过同样是一个野心之作。"它不会是一个在规模上'很大'的游戏，但是在情感冲击上依然能称为大作。我希望这款游戏能够在某些方面改变玩家的生活。我们是独立工作室，但我们的目标是做到大型团队同等的质量。"

小岛秀夫所坚持的一点是公司规模绝不会过度扩张。"我们在开发第一代《潜龙谍影》的时候，团队规模都已经超过了200人。当达到了那样的规模，光是各种开会就让人应接不暇了。所以我想要较小的规模，小到都不需要开会，当面直接说就行了。我想超过百人的话就不可能那样工作了。"另外，小岛秀夫认为工作室过度扩张的话，员工们就无法对整个游戏的开发有全局观，只能专注于自己的一小块内容，这

> 现在小岛秀夫希望与他的员工们分享荣耀，让每个为游戏做出贡献的人被更多玩家所熟知。

对员工的成长非常不利。

过去15年来，日本游戏产业一直在走下坡路，曾名噪一时的大批游戏制作人纷纷离职，其中很大一部分选择了创业。但并不是所有人都能适应从安稳的大公司到独立工作室的转型，成功的案例并不多。坂口博信离开Square Enix之后常住夏威夷，连续多款游戏失败之后，如今只能在手游上刷存在感。而Capcom的稻船敬二倒是一直在刷存在感，但至今也没有拿出成功作品。这些制作人都曾多次表示对日本游戏业界失望，而一直崇拜欧美的小岛秀夫近日也表示："日本游戏公司并不是很尊重游戏开发者，美国和欧洲公司都想方设法吸引最优秀的人才，他们创造成功的机会，从而取得游戏的成功。"

而在日本，企业高层更重视的通过商业运作实现游戏的成功。"他们所关心的是开发一款游戏能赚多少钱以及各种财务数据的计算，高管对于游戏内容并不关心。这是对艺术的伤害。"小岛秀夫希望多投资于人才，从而做出改变。"Kojima Productions不会是那种让员工终身为之工作的公司，我没有打算让人们为我工作20年，优秀的人应该能够自由地走出去，创造打上自己之名的游戏，我希望能推动这种局面。"

"《MGS》系列"是数百人努力的成果，但人们记住的只有小岛秀夫和新川洋司，而现在小岛秀夫希望与他的员工们分享荣耀，让每个为游戏做出贡献的人被更多玩家所熟知。不过有些开发者不喜欢高调，而如果总是将开发团队的工作曝光，也会给团队带来太大压力。

作为一名出色的游戏监督，在放权的同时，也要注重对整体的把控。比如，小岛秀夫是阿德曼动画公司Nick Park的忠实粉丝，他花了7年时间通过定格动画的方式制作了自己的第一部电影，其成果令人惊叹。在《超级无敌掌门狗 月球野餐记》之后，他受梦工厂之邀制作一部大片。梦工厂无法等待7年，所以将工作分配到多家公司，目标是在18个月内做出一部电影。于是Park只能奔波于这些公司，监督他们工作。这样做出来的《小鸡快跑》让小岛秀夫感到失望。"与Park之前的作品差很多，失去了一些内在的东西。"

小岛秀夫以此案例为戒，希望自己能尽量避免。"我希望能在超长项目与快速制作之间找到一个平衡，我们不能等7年才出来一个游戏，但如果急冲冲地将下一个游戏做出来，恐怕也不是大家想要的。"

《GT赛车SPORT》：从游戏到运动的进化

未来这个游戏系列或许会成为检验现实赛车技术的一个重要标准

最近的一个周末，《GT赛车》制作人山内一典再次来到赛车圣地纽伯格林，在这个全球最艰险的著名赛道上，与160多名参赛者一起参加24小时耐力赛。这已经不是山内一典第一次参赛，过去十几年来，他对赛车运动的狂热爱好无数次引起玩家的不满。大家的普遍态度是“好好回去把游戏快点做出来，不要不务正业”。当Turn 10已经在Xbox One上推出了两款完整的《极限竞速》新作，Polyphony Digital至今还没有在PS4上推出《GT赛车》。最新作《GT赛车Sport》计划于今年底发售，按照Polyphony的一贯做法，这款游戏应该只是《GT赛车7》的序章。

但我们实际上并不能指责山内一典的“不务正业”——一个对赛车运动真正充满激情的制作人，才能做出具有灵魂的赛车游戏。索尼在斯坦福的Copper Box体育场举办了《GT赛车Sport》的发布会，现场以《GT赛车》系列19年的历史陈列作为装饰。而《GT赛车》本身已经成为赛车历史的一部分。通过“Gran Turismo Academy”计划已经培养出不少专业赛车手，而由Polyphony和一些知名汽车公司合作设计的概念车“Vision”系列也备受关注。

在发布会上，山内一典穿着Walkenhorst Motorsport的外套出席，这将会是他参加宝马M6 GT3赛事的战袍。他健步走向展台，一度即兴来了一段舞蹈。他像个少年一样，脸上挂着活泼灿烂的笑容。

山内一典对赛车的迷恋是真挚的，甚至已经到了狂热的地步。而“《GT赛车》系列”的成功，让他有足够的资本迷恋赛车。他如今已成为索尼互动娱乐的董事会成员。他不需要向任何人汇报，对于“《GT赛车》系列”拥有最高决策权。

表面上，《GT赛车Sport》作为该系列的首款PS4游戏并不是一个很好的开始。137辆赛车、19条赛道，对于一款超级赛车大作来说还有点少——虽然这已经比过去的序章版系列多得多。但它最大的不同是变成了一款网络化的赛车游戏，更注重网络比赛模式。此外山内一典还有更大的目标。

2014年，《GT赛车》与赛车运动的管理机构FIA合作，山内一典试图通过赛车游戏推动赛车运动，改变近年来赛车运动关注度下滑的现状，提升对新一代年轻人的吸引力。《GT赛车Sport》是迈向这个新目标的第一步，今后将与FIA长期合作。在游戏中达到一定阶段，玩家将会获得自己的FIA赛车执照。根据计划，今后这种通过游戏取得的驾照将具备在现实中使用的效力。

> 根据计划，今后这种通过游戏取得的驾照将具备在现实中使用的效力。

“FIA Gran Turismo数字驾照是过去三年来我们一直在和一些赛车俱乐部和FIA探讨的东西，这事在一点点地向前推进，前几个月世界赛车理事会进行了一次相关的投票。这是我们在努力推动的事情。要通过该计划获得驾照，你需要通过很多项目，包括在赛道上的操作习惯、安全意识等。玩家的行为将会根据现实赛车的各个方面进行评判。当你获得驾照资格后，信息将通过《GT赛车》与相关汽车俱乐部共享。然后由这些俱乐部决定是否给予真实驾照。”山内一典说。

英国的赛车运动管理机构MSA已经加盟合作，实际上总共已经有22个国家的赛车管理机构参加，虽然目前还没有实际成果出来，但前景是令人兴奋的。此外《GT赛车Sport》还将定期举办比赛，在周末举办地区赛、全国大赛，最后是全球总决赛。每个赛季的冠军将会与F1、WRC、WEC等世界赛车冠军一起接受FIA的年度颁奖。总决赛本身将由F1官方比赛的总指挥查理·怀挺担任裁判。可以说《GT赛车Sport》在赛车游戏的比赛权威性方面是无可匹敌的。

怀挺的加入，也说明《GT赛车Sport》将现实赛车的精神与礼仪带到网络环境中。其他游戏也曾有过这样尝试，iRacing至今仍是黄金标准。《GT赛车Sport》的做法与之类似。山内一典说：“对于日常网络赛车，将会有一个系统对玩家进行评判。当然无法像真人一样做出评判，比如在拐角撞车了，究竟是谁的责任？人类可以评判，但如果是电脑，不管收集了多少物理数据，都是很难判断的。这种情况就只能判双方均有责任。这样玩家的评分会下降，为了避免这样的事故，双方都会更小心。”

这种结果是更难而更公平的赛车游戏，处处流露出权威感。因此这种赛车游戏的比赛也将更具观赏性。山内一典计划今后每个星期的周末决赛都进行全球直播，就像电视节目一样。“之所以成为体育赛事，就一定要好看，否则就不是体育竞技。”山内一典说，融入了赛车之魂的《GT赛车Sport》将会是该系列自1997年诞生以来最为创新的一作。

不过对于普通玩家来说，可能并不会很直观地感受到《GT赛车Sport》的进化。在画面上，它并不像过去的新一代《GT赛车》一样有着明显的世代进化，与《极限竞速》最新作相比似乎还稍占劣势。实际上，在物理表现方面，与PS3的《GT赛车6》相比，也不大容易看出本作的改进之处。不过山内一典表示目前展示的是开发中版本，实际成品会更好。山内一典对于物理引擎的目标，是让玩家感觉到汽车的存在。而更真实并不代表更难，因为大部分人都会开车，当赛车游戏的真实度达到了一定的程度，可能反而变得容易。而《GT赛车Sport》在真实度方面的另一个王牌是将对应PlayStation VR，在VR空间里，对于空间感的直观判断，将会大幅提升赛车体验的真实性，也将带给玩家更直观的赛车体验。

如今的《GT赛车》已不再是真实系赛车玩家的惟一选择，但它所开拓的方向，已成为赛车游戏的标准。当越来越多的游戏朝着这个方向发展时，《GT赛车》本身正在成为赛车运动的重要组成部分，它将率先打破真实与虚拟的界限，而这不正是赛车游戏玩家们所追求的目标吗？





栏目主持：初心者

游戏排行榜 GAME RANKINGS

关注劲爆新游 把握流行趋势

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 5月23日～5月29日

1. PS4 NEW 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり ●Square Enix ●动作角色扮演 ●2016年5月27日
2. PSV NEW 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり ●Square Enix ●动作角色扮演 ●2016年5月27日
3. PS3 NEW 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり ●Square Enix ●动作角色扮演 ●2016年5月27日
4. PS4 NEW 守望先锋 オーバーウォッチ オリジンズ・エディション ●Square Enix ●主视角射击 ●2016年5月24日
5. PS4 NEW 罪恶装备 未知次元 启示者 GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR- ●Arc System Works ●格斗 ●2016年5月26日
6. 3DS ↓ 星之卡比 机械行星 星のカービィ ロボボプラネット ●Nintendo ●平台动作 ●2016年4月28日
7. PS4 ↓ 神秘海域4 盗贼末路 アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝 ●SIE ●动作冒险 ●2016年5月10日 159,919
8. PS3 NEW 罪恶装备 未知次元 启示者 GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR- ●Arc System Works ●格斗 ●2016年5月26日
9. 3DS ↓ 妖怪三国志 妖怪三国志 ●Level-5 ●策略 ●2016年4月2日
10. PSV → 我的世界 Minecraft: PlayStation PSV Edition ●SIE ●动作冒险 ●2015年3月19日

“《勇者斗恶龙》系列”30周年纪念作品《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ》三个版本霸占了本期日本榜的前三甲位置，首周销量合计约37万套。另外两款新作之中，来自暴雪的FPS《守望先锋》销量超出预期，店头消化率相当不错。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
[illegible]	24,813	+35%	567,355
PSV	14,956	+37%	411,162
[illegible]	12,394	+3%	419,569
[illegible]	4,340	+6%	157,099
[illegible]	2,495	-2%	102,688
PS3	1,017	+2%	31,741
[illegible]	696	1%	50,709
[illegible]	78	24%	9,800
[illegible]	61	15%	2,928

美国 USA TOP 10

1. PS4 NEW 为战而生 Battleborn ●2K Games ●角色扮演 ●2016年5月3日
2. XOne NEW 为战而生 Battleborn ●2K Games ●角色扮演 ●2016年5月3日
3. PS4 → COD 黑色行动Ⅲ Call of Duty: Black Ops 3 ●Activision ●主视角射击 ●2015年11月6日
4. XOne ↑ 全境封锁 Tom Clancy's The Division ●Ubisoft ●角色扮演 ●2016年3月8日
5. PS4 ↓ 瑞奇与叮当 Ratchet & Clank ●SIE ●平台动作 ●2016年4月12日
6. XOne → COD 黑色行动Ⅲ Call of Duty: Black Ops 3 ●Activision ●主视角射击 ●2015年11月6日
7. PS4 ↑ 全境封锁 Tom Clancy's The Division ●Ubisoft ●角色扮演 ●2016年3月8日 1,087,823
8. XOne ↓ 战争机器 终极版 Gears of War: Ultimate Edition ●Microsoft ●动作射击 ●2015年8月25日 20,284 1,787,372
9. PS4 ↓ 黑暗之魂Ⅲ DARK SOULS Ⅲ ●BNEI ●动作角色扮演 ●2016年4月12日 18,916 417,794
10. PS4 ↓ 神秘海域 内森·德雷克收藏版 Uncharted: The Nathan Drake Collection ●SIE ●动作冒险 ●2015年10月7日

美国榜的前两位是MOBA类新作《为战而生》，双版本首周销量合计98万套。《全境封锁》在5月迎来新的DLC，近期排位再次出现上升。另外，《黑暗之魂Ⅲ》来到第四周，从上期的首位大幅跌到了第九位。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
[illegible]	37,236	-4%	13,716,285
[illegible]	30,191	-25%	11,998,459
[illegible]	21,923	-1%	17,039,301
[illegible]	7,747	-3%	5,421,757
[illegible]	2,085	-8%	44,958,811
PSV	1,125	-	2,299,578
PS3	1,116	+2%	26,885,314

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

全球 GLOBAL TOP 10

1 PS4 已发售1周

为战而生

Battleborn

●2K Games ●角色扮演 ●2016年5月3日

2 PS4 已发售27周

COD 黑色行动Ⅲ

Call of Duty: Black Ops 3

●Activision ●主视角射击 ●2015年11月6日

3 3DS 已发售2周 星之卡比 机械行星 ●Nintendo ●平台动作 ●2016年4月28日

4 PS4 已发售4周 瑞奇与叮当 ●SIE ●平台动作 ●2016年4月12日

5 XOne 已发售1周 为战而生 ●2K Games ●角色扮演 ●2016年5月3日

6 PS4 已发售7周 黑暗之魂Ⅲ ●BNEI ●动作角色扮演 ●2016年3月24日

7 PS4 已发售9周 全境封锁 ●Ubisoft ●角色扮演 ●2016年3月8日

8 PS4 已发售77周 横行霸道V ●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日

9 PS4 已发售31周 神秘海域 内森・德雷克收藏版 ●SIE ●动作冒险 ●2015年10月7日

10 XOne 已发售9周 全境封锁 ●Ubisoft ●角色扮演 ●2016年3月8日

本期全球榜的第一名是在欧美先行发售的《为战而生》，比起美国榜 PS4 和 XOne 版较为接近的情况，全球榜中两个版本的销量则相差更大，首周销量合计约为 18 万套。近期未有重量级的新作开售，因此榜单整体上也少有变动。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
[illegible]	157,829	-7%	40,747,568
[illegible]	89,529	+3%	57,926,005
[illegible]	58,271	-20%	21,113,799
PSV	34,861	-2%	13,900,087
[illegible]	31,346	-10%	12,947,401
PS3	7,120	-8%	86,456,406
[illegible]	4,036	-5%	85,493,412

首周销量对比 日本榜第1位

PS4 PSV PS3 ●Square Enix ●动作角色扮演 ●2016年5月27日



373,860 套 ↓37%

作为系列 30 周年的纪念作品，并且是同时登陆了 PS4/PSV/PS3 的游戏，《勇者斗恶龙英雄集结Ⅱ》的首周销量比起前作反而出现了比较大幅度的下滑。本作以全新的原创角色为主人公，讲述了他们周旋于世界各国，对抗战争和预言的故事。除了提供更丰富的技能和转职系统，增强角色培养的深度，本作还支持跨平台联机，玩家可以 4 人一起挑战迷宫，合作击败迷宫深处的巨大 BOSS。

PS4 PS3 ●Square Enix ●动作角色扮演 ●2015年2月26日



594,749 套

由 ω-Force 开发的"《勇者斗恶龙》系列"中的全新分支，虽然经常被人们习惯性地称为"DQ 无双"，但实质上角色扮演的成分更大。第一作《暗龙与世界树之城》以 PS4/PS3 双版本发售，首周销量合计超过了 59 万套。在发售之后刚满一个月，又火速宣布了续作正在制作中的消息。而自从本作起，主机版的《勇者斗恶龙》新作中文化也成为了惯例。

软件销量排行榜

美国

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	411,293	+16%	79,155,660
XOne	320,266	+17%	69,836,631
X360	164,955	-6%	550,575,880
PS3	146,760	-2%	359,044,614
3DS	111 875	-15%	69 982 798
Wii U	80,197	-9%	34 813 374
NDS	74.339	5%	358,477 617
Wii	71,449	–	466,081,045
PSV	33,425	-34%	14,350,433
PSP	19,538	+8%	100,062,561

全球

PS4	1,340,699	-7%	241,544,498
XOne	603,619	+9%	127,504,236
PS3	601,345	15%	951,252,064
3DS	525,073	-17%	236,600,054
X360	403,799	-13%	972,962,805
Wii U	238,843	14%	78,300,490
PSV	225,554	-34%	58,365,897
Wii	221,756	-8%	922,793,335
NDS	199,777	-7%	813,110,919
PSP	67,813	–	293,100,703





已经去了三年的E3，笔者如今的确不打算否认一件事情，那就是每年我们做预测，每年我们猜的其实都是差不多的事情，然后等待着差不多的结果。有那么些时候我们会正好猜中，但大部分情况下，厂商总会留给我们一手意想不到的东西，有时候，惊喜甚至会在你已经放弃猜测并最意想不到的时刻出现，例如《最终幻想Ⅶ 重制版》，例如《莎木Ⅲ》，还有即将和大家见面的《最后的守护者》。今年的E3或许还是老一套，我们迎来雾件复活，却又可以期待着1.5版主机的出现，等今年的强化版主机风潮过去，明年或许又是任天堂新主机和下世代主机传闻风起的时候。但就算这种情况一再循环，笔者必须承认，E3上透露出的每一个消息，都仍然令人心潮澎湃。因为我们在展会当中需要看到的，是对于这个产业未来的期盼，是更多更好的硬件和游戏作品，以及电子娱乐形式的不断发展。我们关注E3，或许并不是因为我们关注着游戏，而是我们关注着未来。

文 稀饭　美编 心の永恒

发布会时间与预测

我们习惯于把E3当做一个整体，但这么多年下来，大家都知道，其实E3是由两部分组成，主体自然是展会本身，但其实一开始给我们带来各种美好期盼和惊天消息的，都是各大厂商的发布会。今年E3发布会继续是风起云涌，去年突然也办起了发布会的Bethesda今年继续登场，微软和索尼两个第一方还有EA和育碧两个老牌第三方也是没有缺席，其中EA甚至还搞起了自己的试玩活动来，场面不是一般地热闹。不管在发布会上有什么猛料公布，收看时间是必须要记住的，所以下面先列出来让大家看看。

发布会名称	举办时间（太平洋时间）	举办时间（北京时间）
EA Play发布会	6月12日13:00	6月13日04:00
Bethesda E3发布会	6月12日19:00	6月13日10:00
微软E3发布会	6月13日09:30	6月14日0:30
育碧E3发布会	6月13日13:00	6月14日04:00
索尼E3发布会	6月13日18:00	6月14日09 00



发布会内容预测

开发布会是个技术活，最能体现这种技术的就是对内容的挑选，而就算是经验丰富的几个老牌发布会常客，也不是没有过马失前蹄的情况。例如我不止一次亲身体验过在EA的发布会里看着各位高管和制作人在台上高谈阔论种种体育游戏，时差害得我直打瞌睡，也见证过微软就因为对XOne二手政策语焉不详，被索尼当天晚上就拿来借题发挥，导致次世代主机之争直接输在了起跑线上。所以发布会上该展示什么，是一件复杂的事情，而对此进行猜测自然也往往是难以猜到点子上。但这并不能阻止我们对于发布会抱有的期盼，而且现在厂商们比以前聪明多了，知道大家注意力都在发布会上，所以甚至还搞起来了发布会预告片，虽然一些剪接出来的游戏片段并不能让我们见识到发布会的全貌，但起码还是告诉了我们应该盼些什么。下面，就让我们来数一数每家发布会上都可能有什么猛料吧！

E3 2016

●EA

自从不久前靠着一个精彩的预告片吊打了动视的《COD 无尽战争》，EA 旗下的《BF1》就算是在舆论当中占稳了优势地位。当全世界都在捣鼓未来战争而且越走越远时，DICE 却敢于回归本源，把题材选择到了并没有被太多人开发过的一战当中，而且光是预告片就展现出了不俗的制作品质。今年在 EA 的发布会上，这款作品肯定会作为重头来宣传，加上近年“《COD》系列”逐渐走下坡路，或许 FPS 界王者的宝座，的确要开始遭到连番挑战了。

同时大家别忘了，只发布了一段短预告片却仍然牵动了无数玩家心的《泰坦天降 2》同样是 EA 的作品。经历了 XOne 平台上初代作品的成功，已经可以肯定本作会采用跨平台形式，因此本作也变成了角逐 FPS 王者宝座的有力竞争者。当然，现在最大的问题是这款作品到底会不会在年内发售，不过这一点大家在看到 6 月 12 日的正式预告片时应该就会见分晓。手握两大 FPS 巨作，也难怪 EA 今年敢于自己举办 EA Play 活动。目前 EA 首席财务官 Blake Jorgensen 已经透露这两款 FPS 作品之间的发售日只差 3 周，并且表示不担心两款作品会影响彼此的销售，因为题材不同。而在笔者看来，他们自己两个是不担心撞车，但是题材元素上正好都在某种程度上和《无尽战争》撞车，明显是来个前后夹攻，《COD》今年是真不好过啊！



除此之外，EA 那些每年一换序号的体育游戏自然还是会和大家见面，只盼在发布会上不要占太大篇幅，因为虽然系列死忠们肯定是看得津津有味，但大部分玩家应该还是不太懂这一类游戏的魅力，非要拉着全球玩家一起看其实意义并不大。另外去年在 E3 上惊艳登场的清新小作品《毛线小精灵》已经确定会推出续作，或许在今年的 EA 发布会上也会和大家见见面。

当然，除了年内的作品，2017 年的作品布局也是非常重要的，目前看来 EA 2017 年的开门红应该是要由 RPG 大厂 Bioware 创造，他们推出的“《质量效应》系列”新作《仙女座》已经是连续两年登上 EA 发布会了，而且目前看来将会在 2017 年初发售。经过了 2014 年发布会上的制作实录播放和 2015 年发布会上的初期预告片公开，今年说不定《仙女座》会直接在发布会上演示游戏的实际试玩。作为 Bioware 铁粉，笔者只想说一句：我好激动啊！

对于《星战》粉来说，今年的 EA 发布会也挺值得期待，除了《星球大战 战斗前线》的续作有可能会登场，另一款动作冒险类型的《星战》作品也有可能会现身。

●Bethesda

Bethesda 是家和 Rockstar 有点类似的公司，旗下作品多数走精品路线。所以时至今日，我们能够数得出 Bethesda 发行的知名游戏还是那么几款，例如《上古卷轴》、《辐射》、《冤罪杀机》和三上真司的《邪恶深处》，还有最近发售的复古风格 FPS《毁灭战士》。靠这么几款作品真的撑得起一场发布会？去年 Bethesda 就在星光大道上的杜比戏院里证明了这一点，而今年虽然没有《辐射 4》这样的大作镇场，但我们也很确定 Bethesda 不可能只拿目前已经公开了不少情报的《冤罪杀机 2》来独挑大梁，所以他们肯定还留了一些精彩的后手。

最大的猜测自然是“《上古卷轴》系列”的新作了，但建议大家先别看到 LOGO 就兴奋起来，因为目前其实是有一个“《上古卷轴》系列”作品在一直运营着的，那就是《上古卷轴在线》，所以这次发布会上可能会公布这款网络游戏的新资料片。当然，除此之外，系列正统续作《上古卷轴Ⅵ》也是可以期待的，毕竟整个故事背景当中还有太多地方可以作为游戏的发生地点，而在经过《辐射 4》的进化之后，Bethesda 所惯用的那一套沙箱游戏系统肯定也会作出进一步的改造。当然，最重要的悬念是，作为 Bethesda 的当家大作，他们这次会不会舍得给《上古卷轴Ⅵ》用上一个新的引擎？还是继续用《辐射 4》这个旧版引擎改良版来继续对付过去？



除此之外，在发售后已经获得了不错的评价和更不错的销量的《邪恶深处》当时就已经传出会有续作的消息，去年的发布会上续作并没有和大家见面，今年无论如何也应该来冒个头了，起码给个 LOGO 交代一下也好。另外的一些游戏作品内容就恐怕只能靠猜了，例如不少《辐射 4》PC 版玩家通过拆包，发现这款作品应该起码还有两个 DLC，其中一个很可能是和“远港惊魂”类似的故事 DLC，而移动端上大红大紫的《辐射 避难所》也很有可能会推出新的更新内容。除此之外，Bethesda 旗下的作品都没有太确切的新作消息，例如重生的《德军总部》，和《毁灭战士》同样是 id 出品的《狂暴》。倒是之前公布过惊艳的预告片，却最后取消的《掠食 2》，在交给了开发出《冤罪杀机》的 Arkane Studios 后，目前已经有消息透露要在 E3 上公布新作，大家不妨期待一下。



Xbox E3 記者會：

密切留意，一睹今年即將面世的大熱遊戲與創新科技！

2016 年 6 月 14 日，星期二 12:30 am HKT

微软

第一方厂商当中第一个举行发布会的微软，今年的发布会重点或许会是在硬件和软件之间各占一半，因为按照目前的各种传闻来看，就算没有1.5级别的主机，微软推出新型号XOne的可能性也是不低，毕竟目前XOne的主机尺寸还是有挺大的"瘦身"空间。除此之外，因为菲尔·斯宾塞有强调过主机升级不一定需要整体更换硬件，所以微软的强化版主机到底会是用什么样的形式呈现也还是一个谜，但已经足够让人期待了。而如果真的是如传闻中所说的那样，采用模块化的方式进行升级，那么XOne有可能会推出许多带有特定定制功能的外部配件，主机升级或许只是其中一项功能。

相比起来，目前软件方面的内容还是集中在几个尚未发售的第一方大作上，例如白金的《龙鳞化身》、稻船敬二的《再生核心》和Reagent Games的《除暴战警》等等。近年微软的第一方工作室关闭了不少，因此也显得非常有必要强化第一方作品的表现，所以今年的发布会上，我们有理由相信他们会推出更多的第一方工作室的新作消息。目前从已经传出的消息来看，发布会上起码会有一款神秘大作，而一些相对小型的工作室推出的作品也令人期待。这里笔者还要插一句个人吐槽：《茶杯头》的发售日倒是快公布啊！

而在现有的游戏方面，目前看来起码《光环5守护者》已经测试过的新模式"枪林弹雨"很有可能会在发布会上露一脸，这个强调玩家之间合作的模式应该会为这款科幻FPS大作的联机模式带来一些新鲜感。而年初发售后评价优秀的《量子破碎》虽然并没有发售季票，所以可能不会有大型DLC，但是也不排除会有进一步的更新加入一些有趣的游戏内容。

而年内重头作品肯定是《战争机器4》，到底交到新制作组手上的这个经典系列能不能担负起系列之前的威名，就要看其表现了。本作的网战已经在之前的BETA测试中给予了我们一个直观的印象，但是单机内容则仍然集中在去年公布的预告当中，在今年的发布会上肯定也得再让玩家们体验一下本作故事的精彩之处。

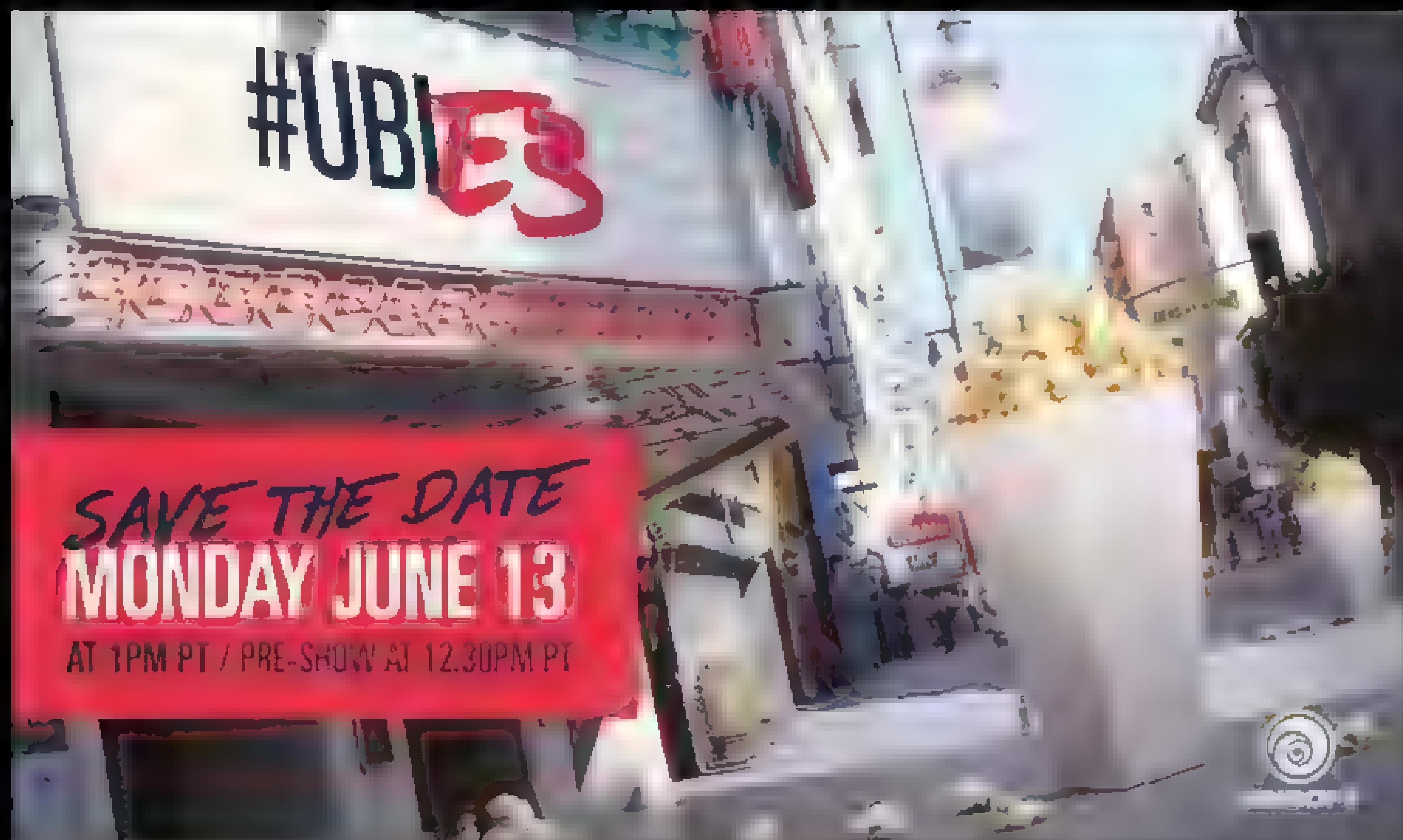
另外在XOne的系统服务上，今年微软可能会公布和Win 10的进一步联动，毕竟目前两个系统之间的联系已经变得更为紧密，串流功能也已经非常完善。不过在作品进行平台之间联动时，的确还存在着一定的问题，《量子破碎》的Win 10版暴露了这方面的情况，所以今年微软会不会在这方面再做出一定程度上的表态还是很重要的，不然搞不好又是一场公关危机。

育碧

《荣耀战魂》和《幽灵行动 无法之地》是育碧放出的E3发布会预告片当中的两大重点，应该也是这家正在面临恶意收购危机的公司年内推出的最重要作品，毕竟今年是没有"《刺客信条》系列"新作的。

其中《荣耀战魂》应该会进一步公开游戏的模式，网战应该会公开新的对战模式，而之前开发商也已经承诺过游戏会包含单机的战役模式，或许在发布会上我们就可以了解到本作的故事起源，以及三个阵营的斗士们是如何陷入了这场斗争当中。

《幽灵行动 无法之地》对于系列来说是一场非常有想法的尝试，毕竟以往只是专注于区域战术部署的作品突然开始走沙箱游戏路线，对于关卡设计和游戏元素的调整都不会是一件简单的事情。去年E3上本作公布的预告片虽然展示的是Alpha版本的游戏内容，但可以看出来游戏的机制已经非常完整，今年发布会上我们应该有机会看到更新的游戏版本演示，或许还有本作联机合作方式的细节。



除了这两个作品，目前已经算是有着稳定表现的《全境封锁》应该也会在发布会上有所展示，开发商Ubisoft Massive已经在近日公布了游戏年内的更新内容，包括目前已经推出的两个免费更新和之后的三个包含在季票当中的DLC，发布会上应该会顺便再推一波，说不定还可以让我们看看DLC当中的新敌人和新任务，以及他们在预告中承诺加入的更多MMO元素。

另外，虽然今年没有"《刺客信条》系列"，明年还没有那就有点不像话了，所以这次发布会上可以没有年内发售的《刺客信条》作品，但明年的《刺客信条》是无论如何都得有的。在经过了一年的休养生息之后，经过沉淀的育碧蒙特利尔工作室会带给我们一款怎么样的《刺客信条》?让我们拭目以待。

除了这些大作，育碧还公布了名叫《雄鹰飞翔》的独特作品，让玩家扮演一只雄鹰在城市当中翱翔，这款作品或许也会在发布会上让我们一窥其玩法的特点。至于传闻当中已经在开发的《看门狗2》，因为育碧已经给忠实粉丝送过对应内容的大礼包，网上又泄露了主角的造型，看来是八九不离十了，只盼这次育碧就不要再把画面吹得太夸张，免得又落个"缩水狗"的污名。

●索尼

几乎每年索尼的发布会都是最后一场，也往往是最惊喜的一场。远的不说，就去年的情怀三连击估计就让不少老玩家们当场泪崩，《最终幻想Ⅶ 重制版》、《莎木Ⅲ》和《最后的守护者》，哪一个都是响当当的作品，竟然还能凑在一起展示出来，效果自然也是猛得不行。不过好招也不能年年用，而且雾件说到底就是那么几个，所以今年还盼着索尼又来这么一次不太现实，因此大家还是应该把注意力放在硬件上。毕竟比起XOne新机型的神秘，索尼的新版PS4已经传出了非常多的可靠数据，从这些情报看来，PS4.5公布的可能性还是非常高的。至于这台新版PS4会不会有其他并未被提及的功能，就要看索尼保密的功力了。目前来说，其实最令人期待的可能会是新机型是否有对PS VR更好的支持，毕竟这款VR外设也是需要依托PS4主机来去运行游戏的。

说到PS VR，这应该也是索尼今年发布会上最大的重点，毕竟这款设备年内就要发售，而且公布的第一方作品也不少，却仍然缺乏那种能够一锤定音的大作，如今发售日已经只有约半年之遥，就算不是首发大作，拿出一两款有份量的作品来给玩家们多一点购买动力也是非常有必要的。而且因为PS VR会和不少如《死或生 极限沙滩排球3》、《真・三国无双》还有《最终幻想ⅩⅣ》等传统的作品有尝试性的合作，虽然没有正式公布对应这些作品，但我们也不妨对此抱以期待。

而在游戏方面，索尼的第一方作品当中，《地狱之刃》虽然不是传统意义上的大作，但凭着之前《天剑》阎下的名声，还是受到了不少的关注，今年或许会有机会让我们看看游戏的实际试玩部分。另一部第一方注目作品《地平线 期待黎明》的情况不太好猜测，本作在去年E3展上现身之后，来来去去演示的都是那一段"猎龙"的操作，可见游戏本身的开发度并不高，今年也有业内人士透露游戏会延期到2017年，不过SIE广告当中还是用2016年发售来宣传本作，相信在发布会上我们会得到发售日的准确消息。

至于日系作品方面，大家最期待的无非是《最终幻想Ⅶ 重制版》和《莎木Ⅲ》的新消息，盼着这两个作品年内推出不太现实，但只要有消息就是好消息。相比起来，已经拖了许久的《最后的守护者》之前已经给出了2016年发售的信息，所以这次发布会理论上怎么都该公布发售日了，如果还是等到TGS才公布，大家就要做好延期的心理准备了。



出展游戏推测

除了几家会开发布会的大厂，有不少著名的游戏厂商会在E3上公布重要的消息，最大牌的自然就是老任了，同时动视这个美国地盘上EA的老对手也是不会缺席的。另外今年更令人在意的还是Konami，虽然在《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的丑闻之后，这家公司在大多数玩家心中已经是死了，但毫无疑问它还是靠其他业务活得好好的，《职业进化足球2017》也已经公布，在这种情况下，Konami会忽略掉在E3宣传的机会吗？目前看来，起码我们没有收到这家厂商会出展的消息，但是一切都有待我们在现场时进行核实。下面，我们还是来看看本次已经确定会出展的游戏和可能会出展的游戏名单吧！

已确定出展游戏

游戏名称	所属厂商	对应平台
进击的巨人	Koei Tecmo	PS4，XOne，PSV，PS3
BF1	EA	PS4，XOne
COD 无尽战争	Activision	XOne，PS4
杀出重围 人类分裂	Square Enix	XOne，PS4
冤罪杀机2	Bethesda	XOne，PS4
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们	Square Enix	3DS
最终幻想15	Square Enix	PS4，XOne
荣耀战魂	Ubisoft	XOne，PS4
极限竞速（新作）	Microsoft	XOne
Furi	The Game Bakers	PS4
罪恶装备 次元征兆 启示者	Arc System Works	PS4，PS3
杀手47	Square Enix	PS4，XOne
雪与祭品的刹那	Square Enix	PS4
正当防卫3	Square Enix	PS4，XOne
塞尔达传说（未正式定名）	Nintendo	Wii U
黑手党Ⅲ	Hangar 13	XOne，PS4
质量效应 仙女座	EA	XOne，PS4

已确定出展游戏

游戏名称	所属厂商	对应平台
怪物猎人X	Capcom	3DS
摩托英豪4	Microids	XOne，PS4
仁王	Koei Techmo	PS4
女神异闻录5	Atlus	PS4，PS3
精灵宝可梦 太阳/月亮	Nintendo	3DS
风来之西林5 PLUS 命运塔与命运的骰子	Aksys	PSV
星之海洋5 忠诚与背叛	Square Enix	PS4，PS3
塞伯利亚之谜	Microids	PS4，XOne
图灵实验	Square Enix	XOne
泰坦天降2	EA	未确定（预测为PS4，XOne）
幻影异闻录#FE	Atlus	Wii U
幽灵行动 无法之地	Ubisoft	XOne，PS4
瓦伦帝诺・罗西竞速赛	Square Enix	PS4，XOne
战锤40000 审判官 殉道者	NeoCore Games	PS4，XOne
看门狗2	Ubisoft	未确定（预测为PS4，XOne）
昨日起源	Microids	PS4，XOne
Yooka Laylee	Playtonic Games	XOne，PS4，Wii U
极限脱出 刻之困境	Arc System Works	PSV，3DS

有可能出展游戏

游戏名称	所属厂商	对应平台
Below	Microsoft	XOne
除暴战警3	Microsoft	XOne
Dreams	Sony	PS4
FIFA 17	EA	未确定（预测为PS4，XOne）
最终幻想Ⅶ 重制版	Square Enix	PS4
战争机器4	Microsoft	XOne
地平线 期待黎明	Sony	PS4
舞力全开2017	Ubisoft	未确定（预测为PS4，XOne，Wii U）
王国之心Ⅲ	Square Enix	PS4，XOne
尼尔 人造人	Square Enix	PS4
精灵宝可梦GO	Nintendo	iOS，安卓
再生核心	Microsoft	XOne
龙魄化身	Microsoft	XOne



■《质量效应 仙女座》


■《荣耀战魂》


■《尼尔 人造人》

フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金術士～

作为“年货”的“《工作室》系列”新作最近终于公开了，这次的作品继承了前作《苏菲的工作室》的世界观。虽然第一批情报还不是很多，但是已经可以看到有很大的变化了。尤其是探索地点再也不是一个个“小房间”了。从《夏莉的工作室》可以自由调整视角，到前作加入昼夜季节天气变化，再到本作的地图连贯一体，这些都可以看出《工作室》即使是年货，但也在慢慢地提升作品的品质，跟上时代，恐怕这也是Koei Tecmo收购Gust之后带来的好处吧。本期先来为大家介绍一下本作已经公开的主要情报。

多机种

菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士 Koei Tecmo 角色扮演

文 宇宙人 美编 咕噜

与菲莉丝一起生活在地下矿山小镇的姐姐由于是一位非常出色的猎人，因此她是少数被允许到村子外面去的人。她对妹妹的溺爱也是村里有名的。她理解妹妹想要出去见识世面的想法，内心也为妹妹的境遇而感到烦恼。

菲莉丝·米斯特露特

炼金术士

本作的主人公，生活在一个被大门封锁起来的地下矿山小镇中的少女，性格文静但是内心很坚强。有着能够知道矿石埋藏地方的特殊能力，并且利用自己的力量进行矿石采掘工作。从小到大一次都没离开过村子，非常憧憬着外面的世界。因为某个契机知道了炼金术的存在，所以她下定决心向广阔的世界展开旅程。

Story

充满了各种“不可思议”的边境某个地方。
一个偏远的荒野正中心有一座小小的城镇。
这个城镇是由居民通过开凿岩山而建成的。
而居民们也依靠采掘矿石为生。
由于环境的关系，城镇中感受不到季节变化的风，
就连阳光也只能透过岩石的缝隙照射进来。
人们只能用水晶来照明，与矿石一起生活。
在这样的小镇里面住着一位少女。
这位少女有一个梦想。
就是想到外面的世界去，自由地散步，这样一个小小的梦想。
但是这个梦想是无法实现的。
因为阻挡在少女面前的，是封锁住村子入口的巨大铁门。
只有极少数被允许的人才能通过这扇铁门出去外面。
以少女一人的力量，实在是无法打开这扇厚重的大门。
虽然怀着想到外面去的梦想，但每天只能眺望着无法打开的大门。
直到有一天，这样的日子迎来了转机。
少女得到了“炼金术”的力量。
命运的安排，正诱导着少女展开她的旅程。

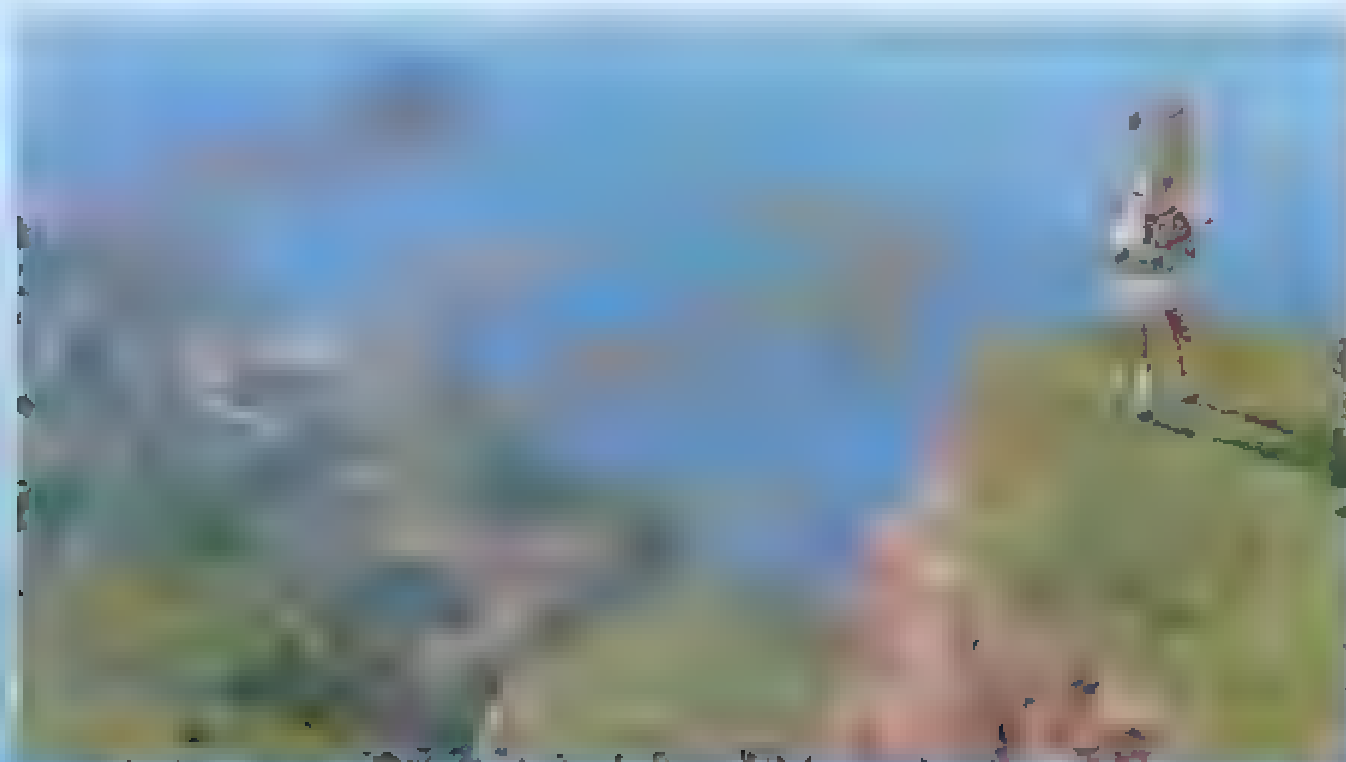
——不可思议的旅途将通往何方？

在无限广阔的“不可思议”世界上奔走

新故事的主题是“旅途”

本作与《工作室》以往的作品有一个很大的不同点，那就是菲莉丝将不再待在一个工作室里面，而是真正地到世界各地去冒险。而且本作的地图将不再是一个个名为采集地的“小房间”，无论是城镇还是海港，山川还是森林，这些地方全都会连接成一体，成为一个真正广阔的世界。







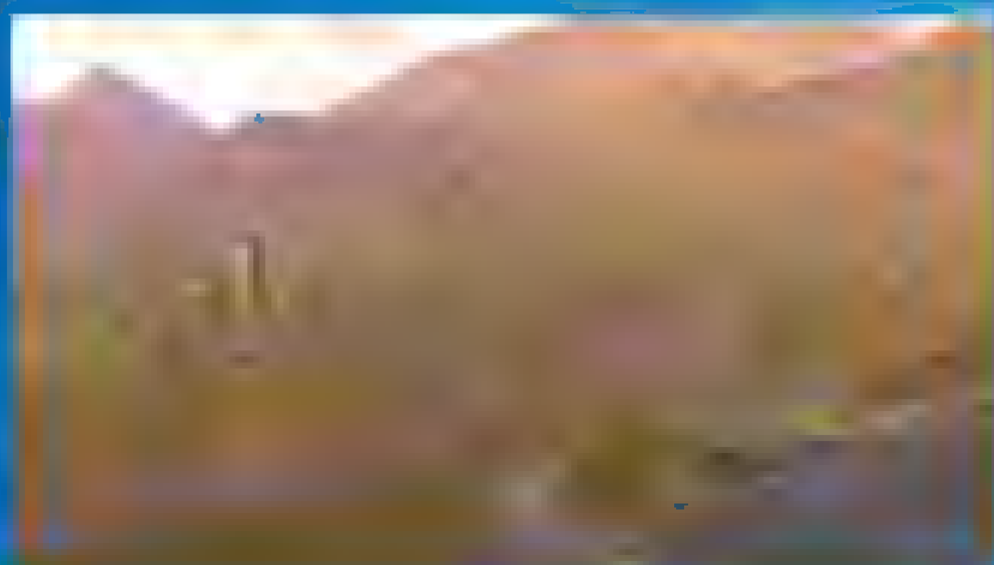
衣服会根据旅行地点变化

本作中菲莉丝会的服装会随着冒险地点的气候变化而变化，目前公开的游戏场景图中我们可以见到雪山场景，而进入雪山的时候，菲莉丝的衣服也会转换成冬装。



时间变化要素继续保留

前作中加入[illegible]继续保留下来。[illegible]变化，场景会由白天慢慢变成黄昏[illegible]满天繁星的夜晚。[illegible]和采集素材发生变化[illegible]在特定的时间段才能触发。



新变化：流程的推进不限一种方法

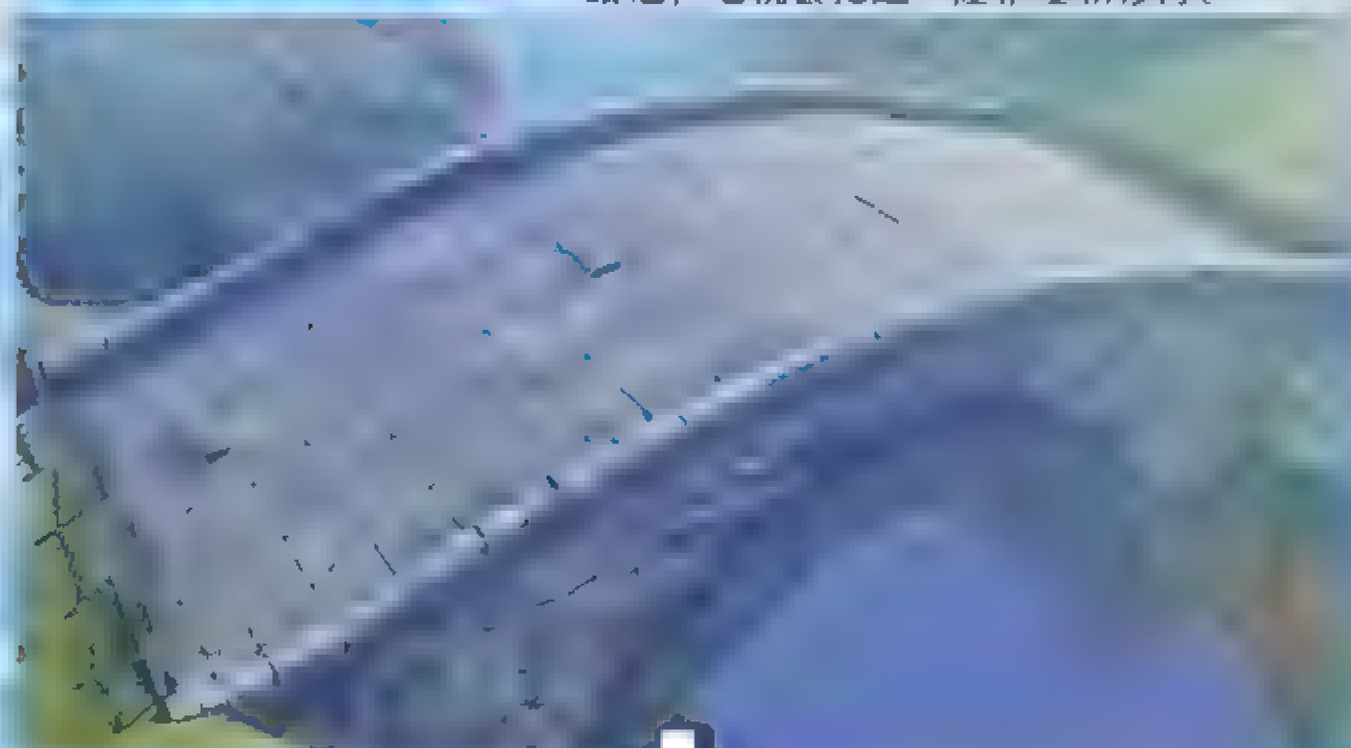
在旅途上玩家会遇到各种各样的困难，系列以往的作品里面都是要玩家按照固定的流程完成剧情，然后才能解决问题。但是本作中，同一个问题解决方式并不止一种。而且根据玩家的选择，还会让一部分流程发生变化。这里举个例子。

桥坏掉了!

■旅途上菲莉丝要跟过这条小河，但是桥已经坏了，这下该怎么解决呢

方法1

在周围收集石头，然后用炼金术练成材料。之后去周边找到匠人，然后将石材给他，他就会把这一座桥重新修好。

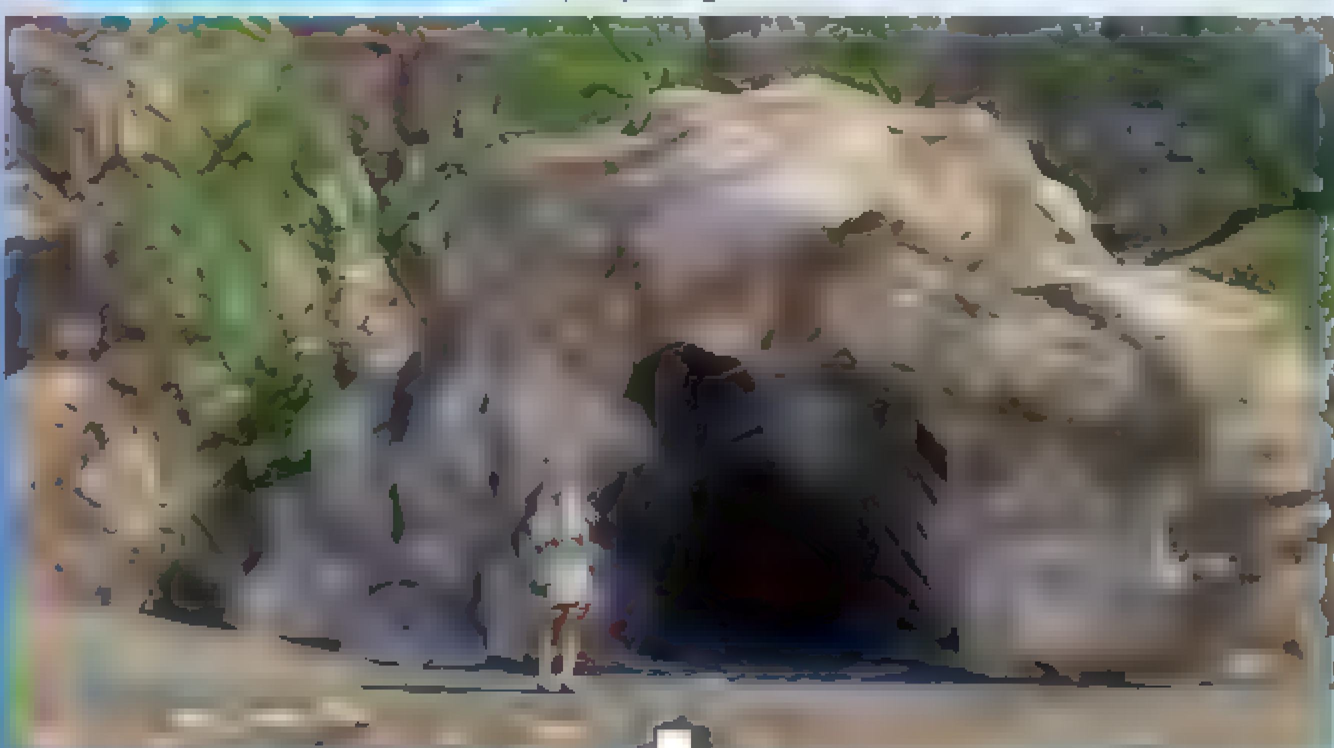


行动结果

从居民那里得到奖励
能够打听到[illegible]很强的怪物的传闻
桥重新修好之后不仅能够[illegible]
谢菲莉丝，并且告诉菲莉丝[illegible]怪物的情报

方法2

单纯为了过河而去修桥未免太大费周章了。如果寻找其他路线的话，可以在河川的附近找到一个奇怪的山洞。这个山洞到底通往哪里呢？

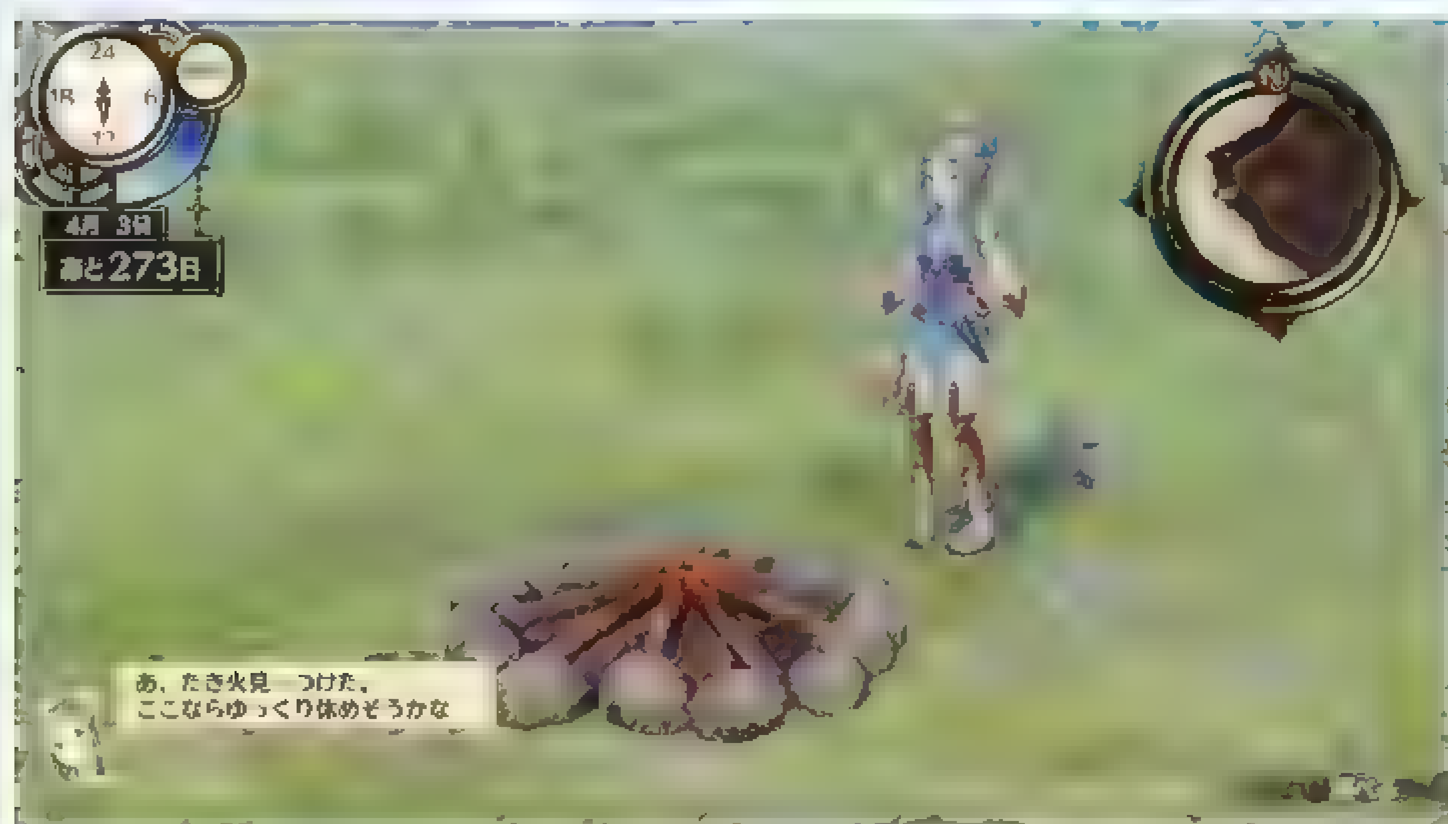


行动结果

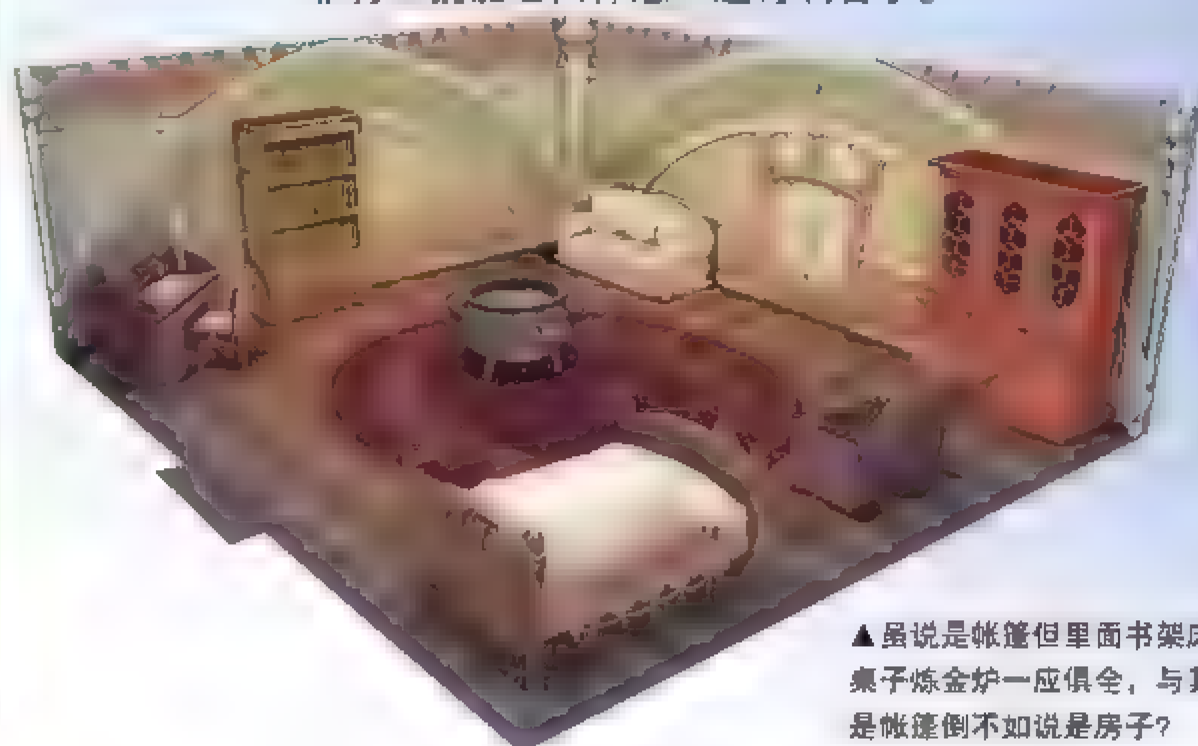
发现一[illegible]危险的[illegible]
寻找其他路线的话可以找[illegible]
里面难免会出现比较危险的怪物[illegible]
山洞内采取到非常丰富的[illegible]素材

新系统：旅人的篝火

既然不再呆在工作室，在外就要找一个可以进行炼金调合的地方，而这个地方就是"旅人的篝火"。旅人的篝火在世界各地都有设置，找到这些篝火之后菲莉丝就可以在那里扎帐篷，这个帐篷就会变成工作室，菲莉丝就能里面休息和进行调合了。



▲旅人的篝火。这游戏可不是《黑暗之魂》哦。



▲虽说是帐篷但里面书架床铺桌子炼金炉一应俱全，与其说是帐篷倒不如说是房子？

炼金术士的日常：炼金、采集、战斗

调合——利用素材制作道具

除了这些变化之外，作为系列核心的炼金、采集、战斗系统都会完全保留下来，不过这些系统之前每一作都会或多或少地进行一些修改，本作恐怕也不例外。



▲本作的调合系统似乎依旧采用前作的拼图形式。

"超弩级调合"登场？

本作还加入了全新的"超弩级调合"系统，让菲莉丝还可以用炼金术制作一些前所未有的超大型道具。可以完全无视炼金釜的大小制作各种厉害的东西。

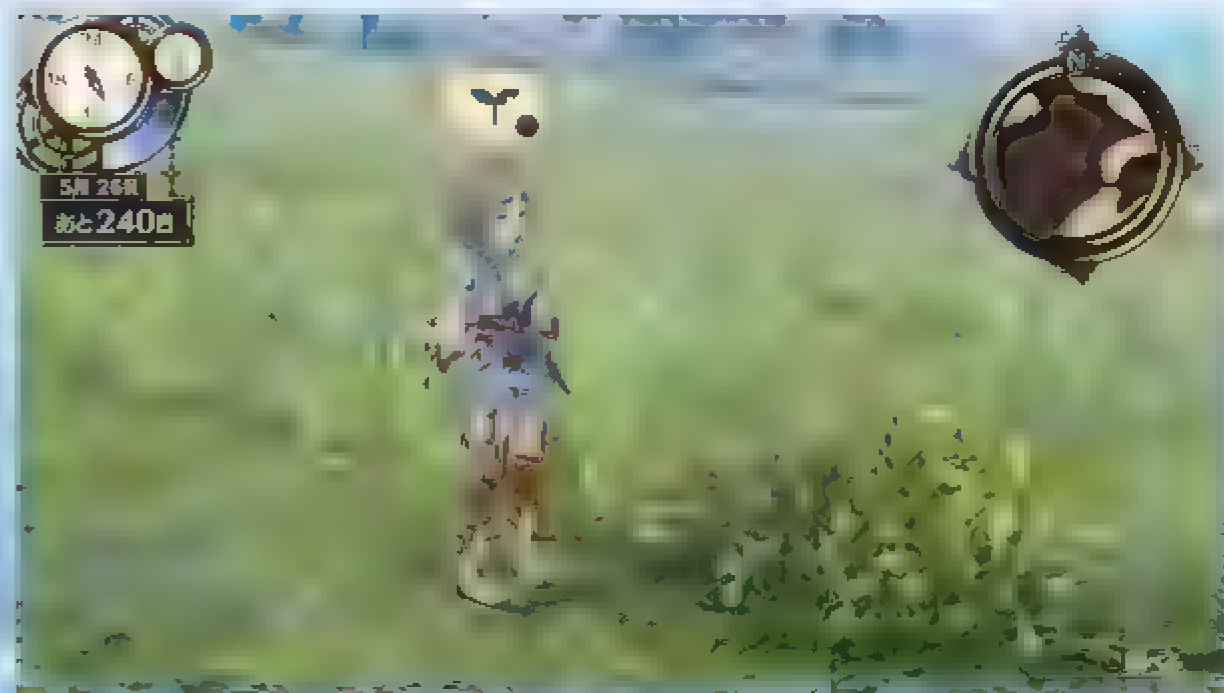


▲船都能给你调合出来！



采集——在户外获取素材

值得留意的是画面左上角多了一个日期和"剩余 240 日"的信息，不过并不意味已经取消了的一周目天数限制回归，制作人表示游戏在刚开始的时候，菲莉丝须要在 1 年的时间内完成一个特定的目的（恐怕是让她离开村子的条件），如果能完成的话，后面才会有无限的时间进行冒险。



战斗——与强大的怪物战斗

虽然详细的战斗系统还没公布，但是从这个界面可以推断本作依然使用 4 人小队的战斗模式，左边的槽有什么作用让人在意。

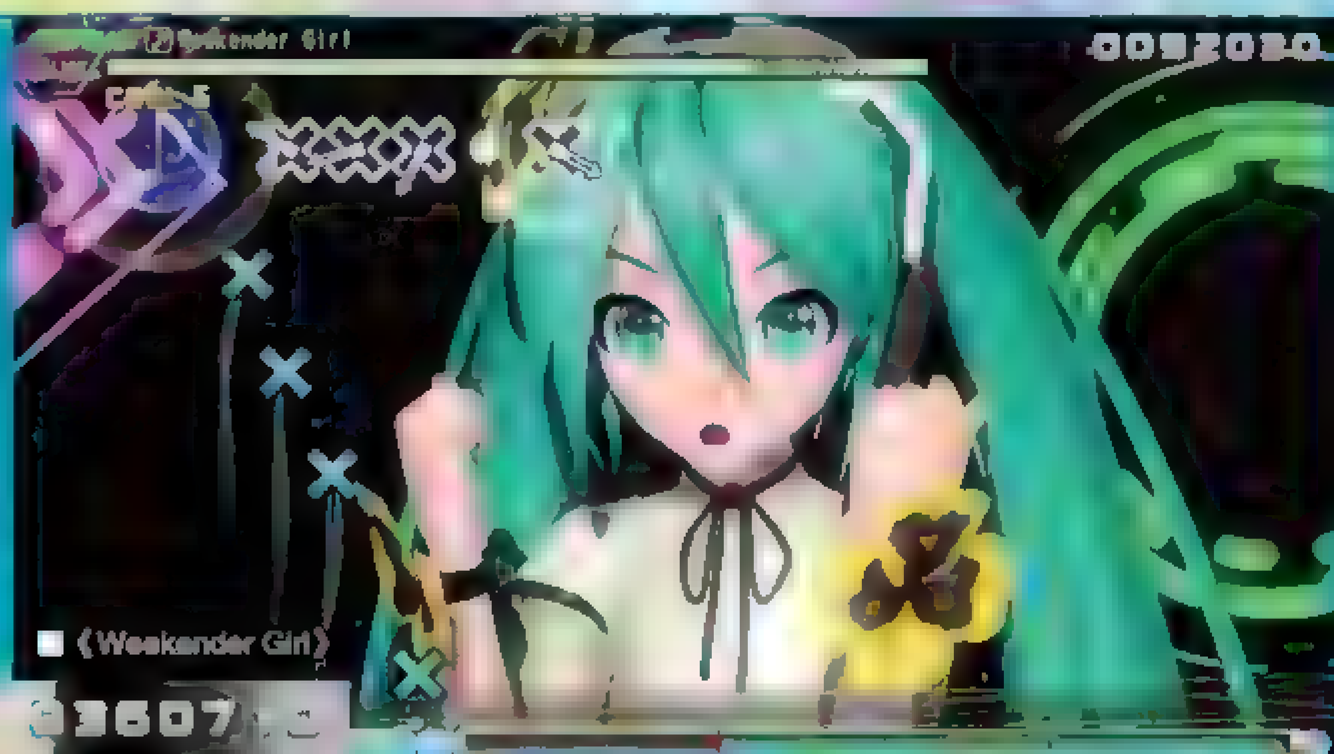


初音ミク Project DIVA Future Tone

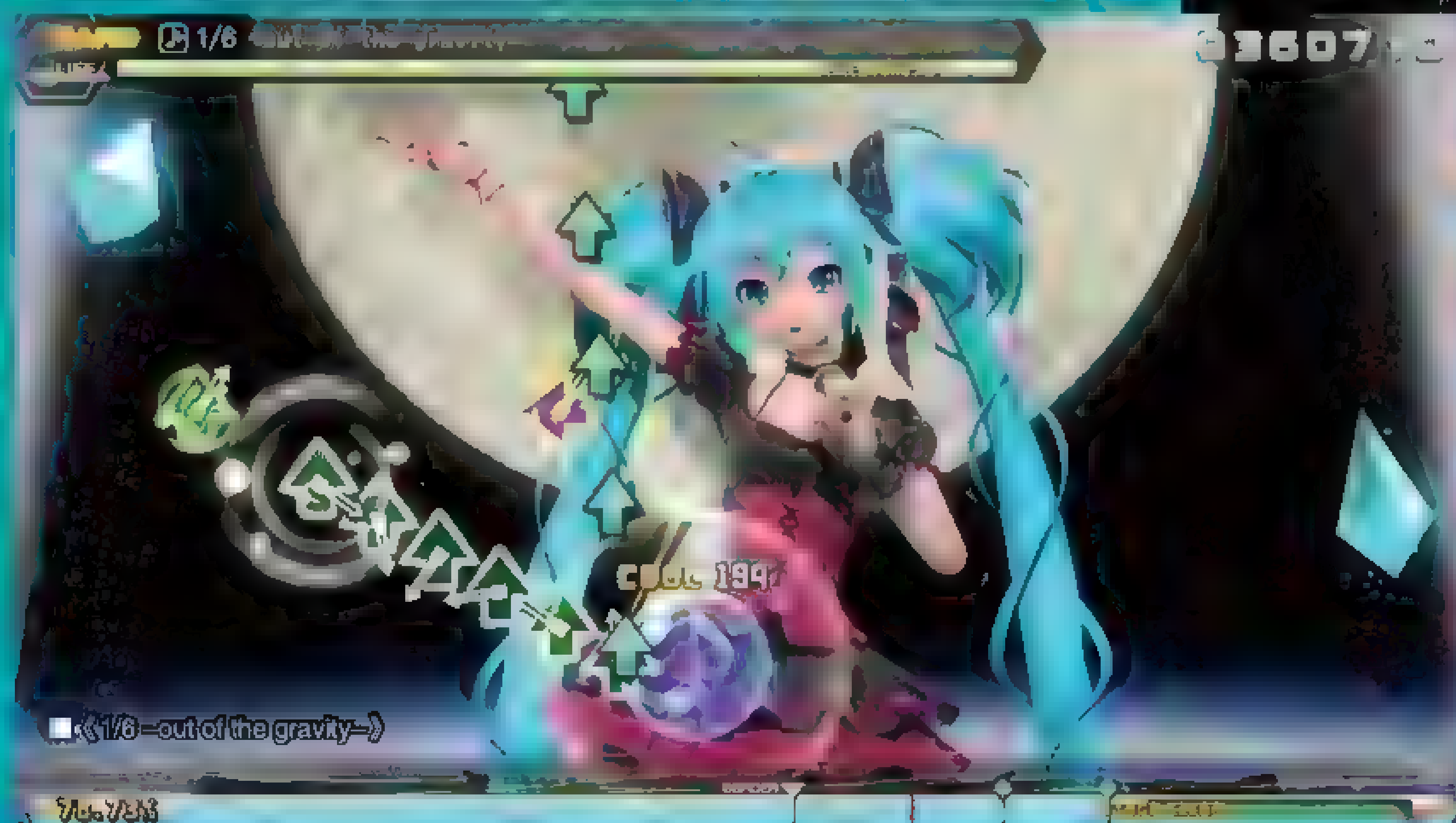
初音未来 歌姬计划 未来之音	SEGA	音乐
多机种 初音ミク Project DIVA Future Tone		日版
2016年6月23日	玩家1人	对应年龄：15岁以上
售价为：本体免费，完全版8800日元		

[illegible]

文 美编



《Weekender Girl》



《1/6 -out of the gravity-》



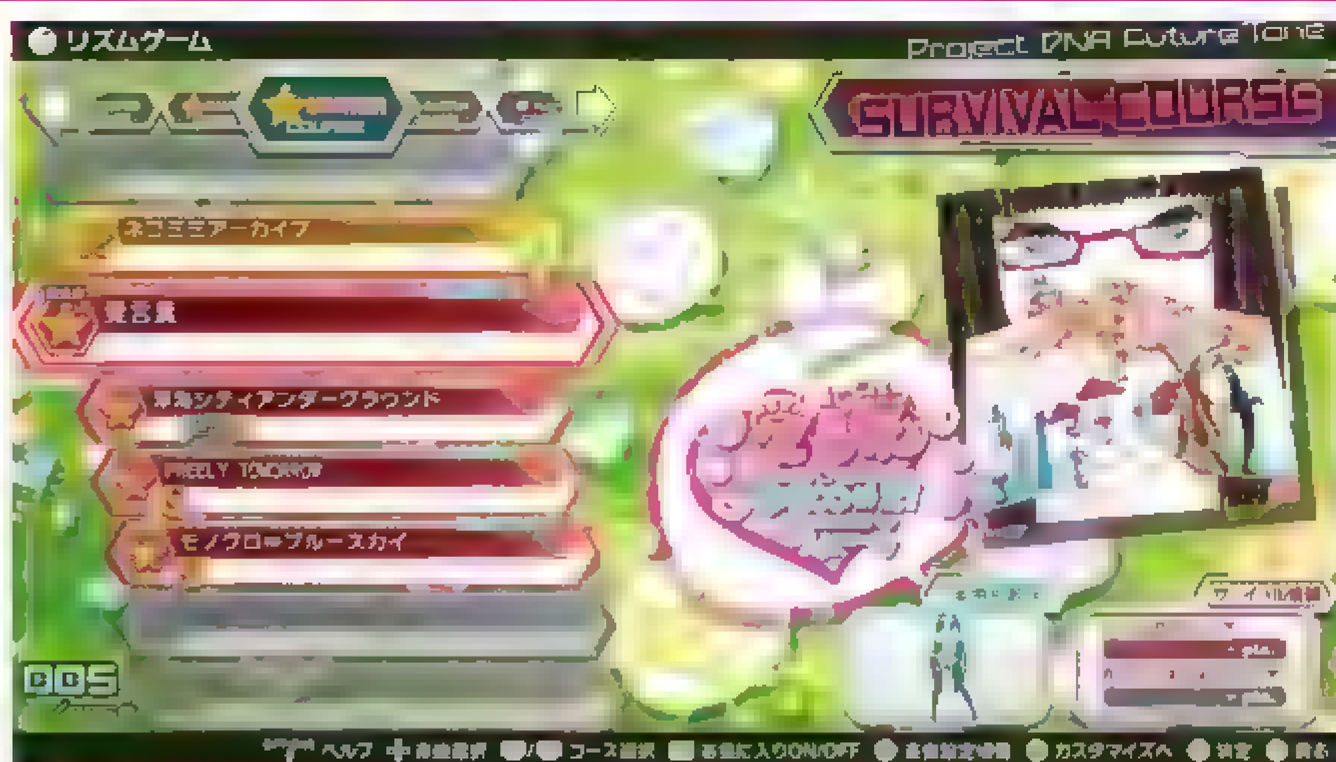
全曲可玩 自由搭配

[illegible]

生存课题模式

购入《Future Sound》或《Colorful Tone》双版本的玩家将可以获得特典——"生存课题模式"，这也是系列首次加入的全新模式。

在生存课题模式中，游戏将在不同的星级难度下，根据特定的主题选择复数首曲目作为组合并进行连续挑战，曲目出现顺序则由系统随机生成。需要注意的是，所有曲目共用一条能量槽且不会回复，在前一首曲目中达成的Combo数也会继承到接下来的曲目中。顺利完成所有曲目后才算完成当前课题，成绩也将上传到线上排行榜中。



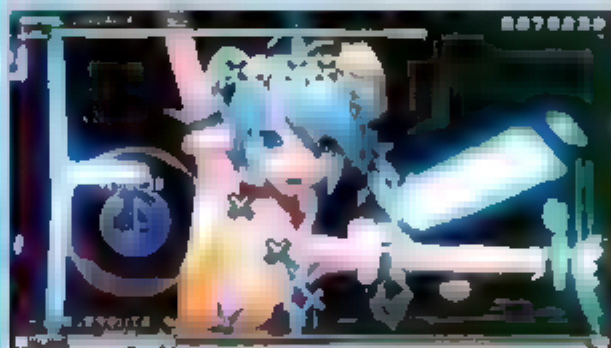
初音ミク Project DIVA Future Tone

Press ● button

主程序	Perlude
售价	免费
收录曲目	《Weekender Girl》、《1/6 -out of the gravity-》

Future Tone Future Sound

	Future Sound
	3900日元
	总数120首以上，以"《歌姬计划》系列"与《歌姬计划F》系列"曲目为主



Future Tone Colorful Tone

	Colorful Tone
	3900日元
	总数100首左右，以"《未来计划》系列"与街机版曲目为主



①两个曲包共用所有的服装模组
②追加全新的"生存课题模式"
③追加"发型自定义功能"

发型自定义功能

双版本购入的第二个特典是"发型自定义"功能，原本游戏中发型和服装是作为一整个模组进行更换的，而这一功能则允许自由变更发型，玩家可以为同一套服装搭配上不同的发型，打造出更具个人风格的装扮。



预购特典

6月22日前在日服PS商店中提前预购游戏的话，不仅可以在发售日当天零点立即解锁，还将免费获得两款精美的原创主题。从背景到图标的细节都采用了与初音相关的元素，缤纷的设计风格也相当养眼。



新难度追加

从系列第二作《初音未来 歌姬计划 2》开始，Easy、Normal、Hard 和 Extreme 四档难度的传统已经延续多年，不过在本作中还将追加全新的 Extra Extreme 难度谱面。由于街机版的谱面构成原本就与家用机版有相当大的差异，此次追加新难度后相信也会让游戏的挑战性更上一层。

练习模式追加

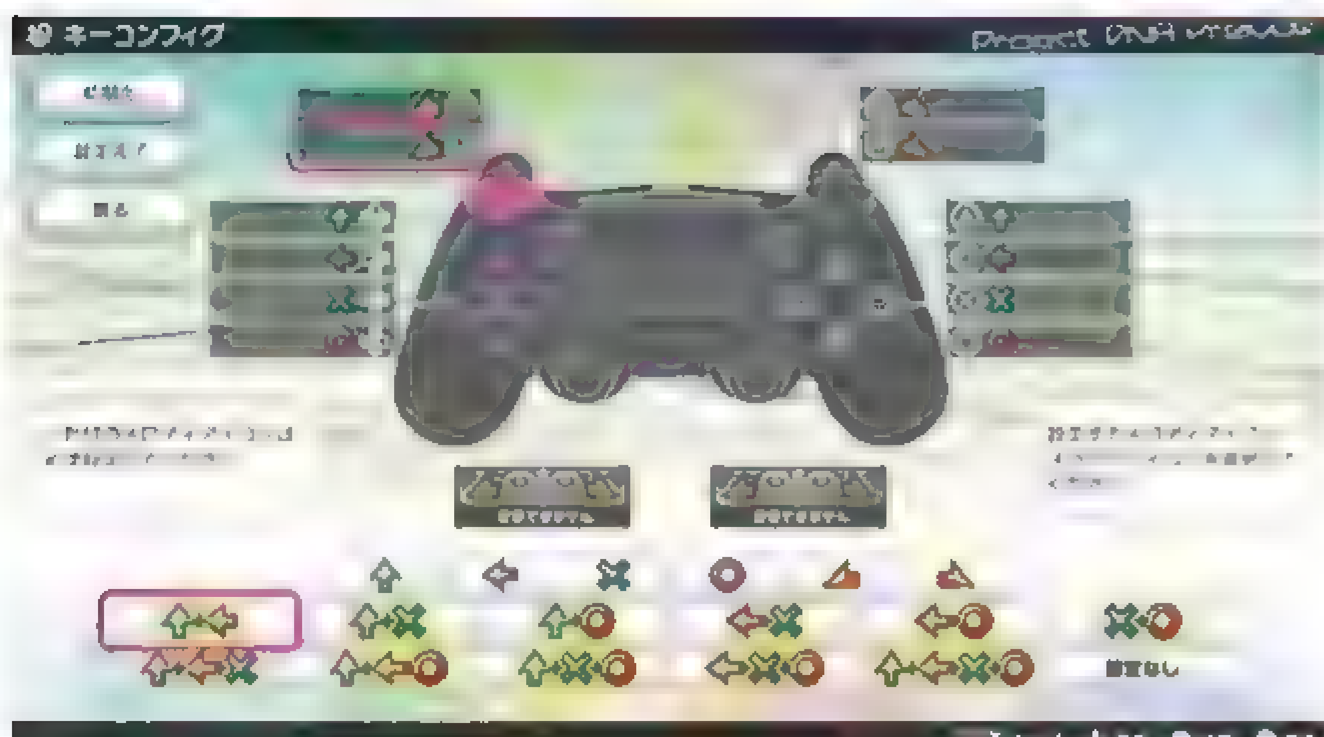
本作还将首次引入“练习模式”，并允许玩家具体设定开始和结束的时间点，可以非常方便地针对不熟悉或是难点较高的段落进行反复练习，也可以强化训练 Combo 及判定准确度，向更好的成绩和榜单名次发起挑战。



在线排行榜



自定义按键详解



由于街机版采用的是四键谱面，因此这次移植到家用机平台后，鉴于控制器的差异，在不修改谱面的情况下游戏对默认操作和音符显示上进行了一定的修改，并允许玩家利用手柄的空闲键位自定义组合按键。

街机版的按键为△、□、×、○从左至右依次排开，为了尽可能还原这一按键分布，《初音未来 歌姬计划 未来之音》默认将使用←、↑、○、× 这一操作方式，□和△的音符也会变更为相应的方向音符（空心音符，与原本代表双键同时押的实心方向音符有所区分）。由于家用机平台的系列中□和←、△和↑原本就是可以相互替换的按键，相信老玩家很快能够适应，而习惯单手操作的玩家也依然可以继续使用手柄右侧的□、△、○、× 四个按键进行演奏。

特别需要自定义按键的部分则是街机版谱面中独有的“多键同押”操作，在街机上能够轻松做到的 3 键或 4 键同时押的操作，换到手柄后则十分不合理。因此游戏中提供了非常丰富的“组合键模块”，玩家可以自由地将 2 键、3 键、4 键的不同组合设定到手柄的空闲按键上，那么在演奏中只要按下一个按键就可以实现多键同押的效果。由于不同曲目中会出现的组合键种类也有所差异，因此还可以有针对性地进行调整，也能够在一定程度上降低难度。

四款限定主机

本作会与即将发售的 PS4 版《初音未来 歌姬计划 X HD》一同推出四款特别的限定主机，不同颜色的硬盘盖上印有与游戏相应的图案，同样会在 6 月 23 日发售，分为 500G 和 1TB 两个版本，感兴趣的玩家可以留意一下。





《极限脱出 刻之困境》是由打越钢太郎创作剧本的密室逃脱类AVG,“《极限脱出》系列”的第三部，同时也是该系列的完结篇。与前作《善人死亡》时隔四年的本作依然由打越钢太郎亲自导演，游戏的主标题也改为了英文版的游戏名“ZERO ESCAPE”，而人设和游戏画面也都有了相当大的变动。下面就一起来看一下，填坑之作《刻之困境》还会有怎样的新变化。

*注：以下内容将涉及前两作的剧情及设定。

文 初心者 美编 心の永恒

极限脱出 刻之困境	Spike Chunsoft	文字冒险
多机种 ZERO ESCAPE 刻のジレンマ		日版
2016年6月30日	玩家1人	对应年龄：17岁以上
售价为PSV/3DS 5800日元		

极限脱出 最终章

2028年12月31日，于美国内华达沙漠的实验设施“Dcom”中的9名男女迎来了监禁生活的第六天。

醒来的9人发现，自己的左手手腕上被设置了一种前所未见的黑色腕带装置。此时，一个戴着面具的陌生人出现在他们面前，并且宣布“Decision Game”（抉择游戏）正式开始了。

“这是关乎你们和我，还有人类存亡的游戏。”

之后，他们被运送到地下避难所——被划分为“C·Q·D”三个区域的收容设施之中。

到底能够活到最后的是哪支队伍？80亿人类的未来，将由他们来决定！



抉择游戏 Decision Game

本作的舞台——避难所的中央有一座通往地表的电梯，然而到达电梯的路径被“X门”所阻挡。这扇门的6组密码决定了6个人的生死。而游戏的参与者，就要决定自己是要利用此处的机关杀人，还是从绝望之中摸索逃生之路……

参加抉择游戏的9人虽然被隔离开来，但他们可以在90分钟之内自由活动。90分钟一过，他们手上的黑色装置就会强制注射麻醉药以及消除记忆的药物，令人进入深度睡眠。因此，每当9人再次醒来的时候，都会处于新的“开端”。而本作就是在这样的规则之下，将剧情的时间线打乱的同时，向玩家展示着众多的“记忆碎片”。



▲手腕上的装置既是药物注射器，又是计时器。然而在记忆被抹除的情况下，这上面显示的时间到底是否就完全可信呢？

▲与一般的沿着某种时间顺序发展的文字冒险游戏不同，本作从一开始就将时间轴打得支离破碎。玩家要从3支队伍里面选择其一，然后再选择碎片进入游戏。



▶完成一个90分钟的片段之后，就会同时解锁多个新的片段。但这些新出现的片段并没有一个明确的先后顺序提示。下一次看到的剧情，到底应该接到哪里呢？

碎片化剧情系统 Floating Fragment System

不过，玩家也无须担心本作将剧情碎片化之后会难以理解故事真正的来龙去脉。当完成游戏之后，那些记忆碎片就会以时间线的形式，按先后顺序排列起来。如果之前有错过的分支，也可以在这里重新选择，方便地开启未解锁的分支剧情。



剧场环节 Cinema Part

不同于前面两作相对传统的对话框形式，这次的重要剧情将以全语音的过场动画来演出。



抉择环节 Decision Part

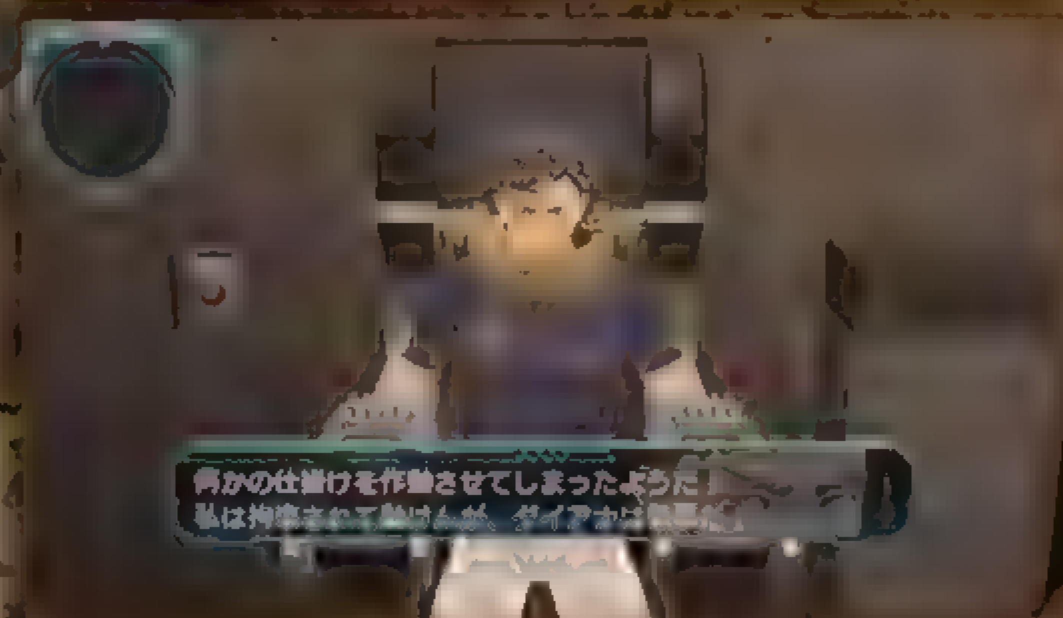
在剧情发展的过程中，玩家将遇到一些生死抉择。不管是因为ZERO抛出的规则，和队友的争论还是对犯人的推理，这些抉择都不可能有单纯的对错之分。是要牺牲其他队伍拯救自己的队伍，还是要牺牲自己拯救其他人，又或者是最坏的结果——无论如何选择都未能如愿？



解谜环节 Quest Part

本作的解谜部分依然是以寻找物品、组合道具的密室逃脱为主，但是谜题的难度设计得比前面两作要高。在玩家解答出错，感到棘手的时候，其他角色就会给出解谜提示。



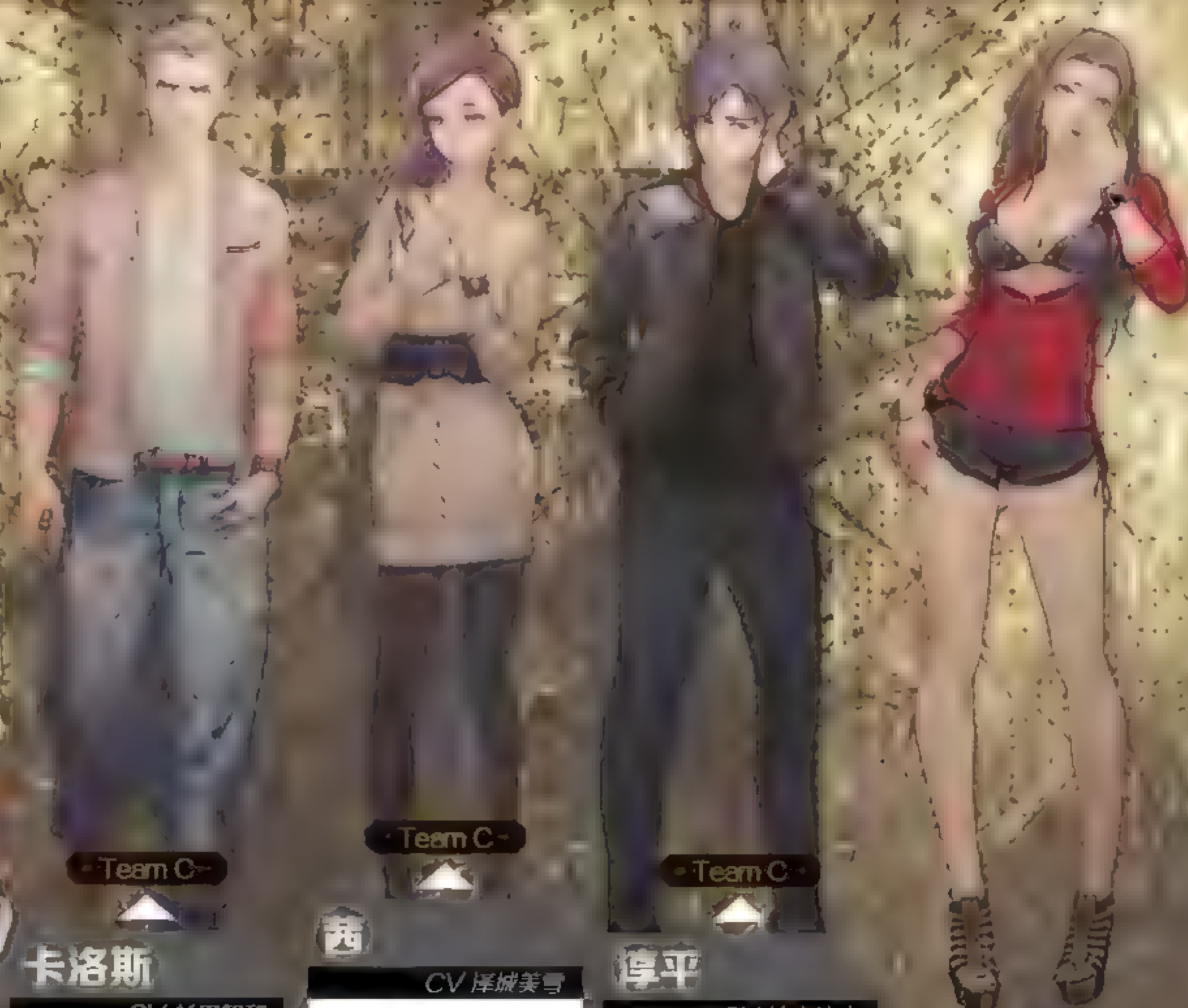


且只能应枪声而开锁。无论想要救谁，无论采取何

登场角色

本作登场的主要角色依然是9人，被3人一组地分配到了地下避难所的三个区域之中展开死亡游戏，所以本作的主人公视点就变为了三个，并且队伍名似乎就是以主人公的姓氏首字母来决定的。作为承前启后的关键事件，本作的9名角色之中除了全新的人物之外，还集合了第一作《9小时9人9扇门》里面出现过的茜和淳平，以及第二作《善人死亡》的西格玛和法伊。

为了脱离令人毛骨悚然的避难所，最终回到地面，他们必须要找到6组密码。然而每一组密码的获得，都意味着其中一个人要死去。换言之，最终只有3人能够离开避难所。成为牺牲品的，又会是哪些人呢……



Q

Team Q

CV 丰崎爱生

Team Q的领队，主人公之一。由于丧失了记忆，这个少年甚至就连自己是谁都不记得。不知为何，Q的头上顶着一个奇怪的球体头盔。虽然外表有点渗人，但其实是内心非常纯朴而且善良的人。

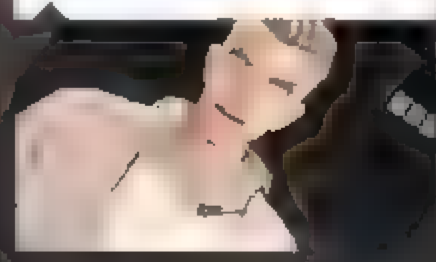


卡洛斯

Team C

CV 杉田智和

Team C（Carlos）的领队，主人公之一，职业是消防员，非常热血而且超有正义感，曾经救过许多人的性命。对于自己的患有怪病的妹妹可谓溺爱。

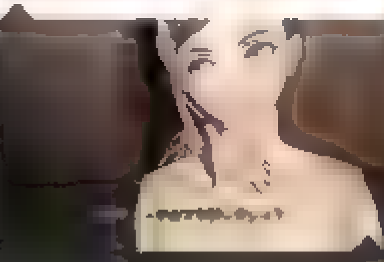


茜

Team C

CV 泽城美雪

表面看来是清秀的大和抚子，实际上却是深谋远虑、善用手段之人。身为某个秘密结社的领导人物，为了和平的未来而进行着活动。在 年前的事件之后下落不明。



淳平

Team C

CV 铃木达央

茜的小学同学，在一年前发生的事件之后开始追寻着失踪的茜，并因此而加入了侦探社。如今的他已经处于自暴自弃的心理状态。

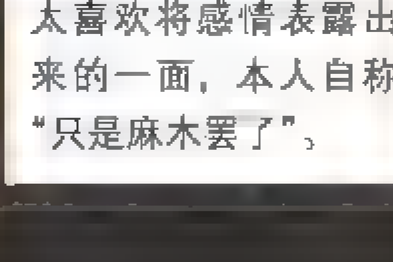


米拉

Team Q

CV 坂本真绫

散发着妖艳魅力的女性。对于自己不太喜欢将感情表露出来的一面，本人自称“只是麻木罢了”。

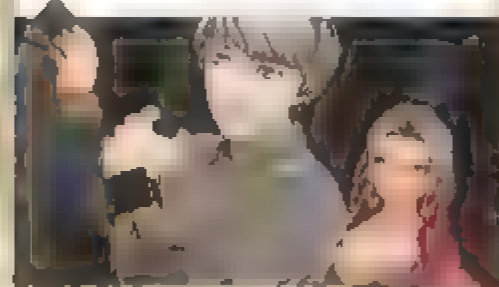




艾瑞克

CV 石田彰

职业是冰淇淋商店的店员，目前跟米拉交往中。平时的性格很开朗，但是一遇到危机状况就会慌慌张张。对于米拉的感情似乎有些病态。

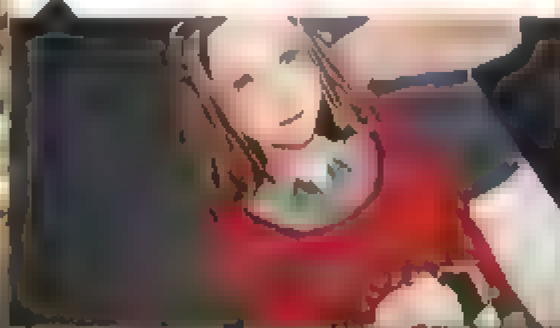




黛安娜

CV 能登麻美子

主人公之一，Team D（Diana）的领队，职业是温柔体贴的护士。作为和平主义者，黛安娜并不喜欢与人相争，所以一直会把笑容挂在脸上。之所以参加了实验，是因为受到了上司的推荐。从外形设定的相似程度，以及声优同样是能登麻美子来看，似乎跟前作的某角色有关……

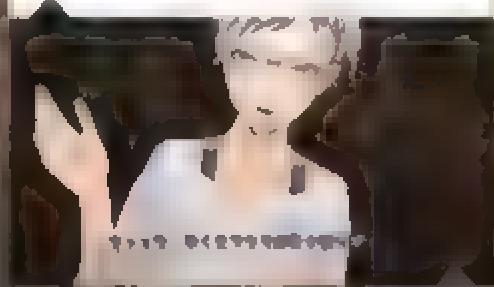




法伊

CV 小早川千明

说话的语气冷淡，有种知性而冷酷的气场。跟茜和西格玛一起，为了拯救世界而参加了Dcom的实验。

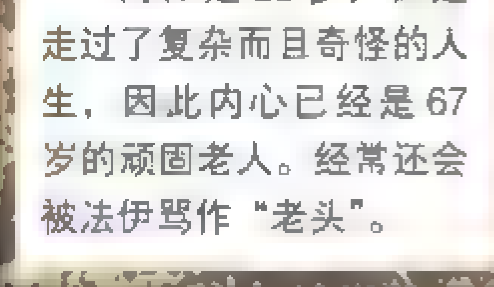




西格玛

CV 小野大辅

肉体是22岁，但是走过了复杂而且奇怪的人生，因此内心已经是67岁的顽固老人。经常还会被法伊骂作“老头”。





ZERO

CV？（未知）

将9人监禁，策划“抉择游戏”的罪魁祸首。不仅有着一身中世纪鸟嘴医生装扮，而且声音也经过了加工，所以众人并不能得知其真实身分。他极少出来和游戏的参与者面对面，基本上只会通过显示器跟9人进行对话。

嘎布

一只年老的公狗。小小的身躯足以穿越通风管，这使得它成为了本作中仅有的能够在互相隔绝的3个区域之间来往的角色。于是参与死亡游戏的人就试图依靠挂在嘎布脖子上的容器来传递信息……



制作人Q&A节选

●标题的含义

由于系列前面两作在欧美市场意外地非常受欢迎，同时也为了突出本作在各方面都发生了很大的变化，所以就将标题改为了英文版的“ZERO ESCAPE”。至于副标题的含义，“刻”代表了本作与时间有关，同时也含有9人被隔离、剧情被分割的意思，而“ジレンマ（Dilemma）”的意思是进退两难，玩家这次经常要面临二选一的抉择，但这些选项并不是非黑即白。另外还有更深层的意思，留待玩家在游戏中自行发掘。

●多主角视点

在系列中首次采用了多视点的叙事方式，原因之一是为了让三个队伍互相残杀。另外，因为本作的事件发生时间在第一部之后、第二部之前，部分角色与前作有着重大的关联，所以就让跟之前的作品关系不大的新角色担当了这次的3个主角，便于初次接触该系列的新玩家理解剧情。而老玩家也可以通过西格玛等角色得知前作中的未解之谜。



●新作自带剧透？

虽然时间点夹在了《999》和《善人死亡》之间，在某种意义上可以说是已经知道了最终的结局，但是实际上本作的目标是避免世界走向灭亡。所以其实当玩家看到《善人死亡》中的既定事实在游戏中发生的时候，反而可以判断那是在走向坏结局。



角川 Games 的文字冒险游戏《方根书简》（本刊原译《根源信件》）终于要在这个月中发售了，本作无论是箕星太郎的人设还是充满悬念的剧情都是非常吸引人的亮点，而且繁体中文版还将会同步发售，不会日语的朋友也不用担心玩不懂了，所以喜欢推理游戏的朋友，你还有理由错过本作吗

文 宇宙人　美编 Juxi



方根书简	角川Games	文字冒险
多机种	√Letter ルートレター	中文版
	2016月16日 本增1人 对应年龄：12岁以上	
	售价为PS4/PSV 4800日元	

作品概要

真实是如此无尽的悲伤

15 年前，主人公曾经交过一位笔友——文野亚弥，然而两人书信交流没多久之后，亚弥就再也没有回信，从此音讯全无。直到 15 年后的现在，主人公突然找到了当年文野亚弥给她的最后一封信。而内容竟然是她说杀了人，并且要与主人公断绝联系。为了搞清楚事件的真相以及文野亚弥的真实身分，主人公决定去亚弥曾经居住的岛根县进行调查。

文野亜弥

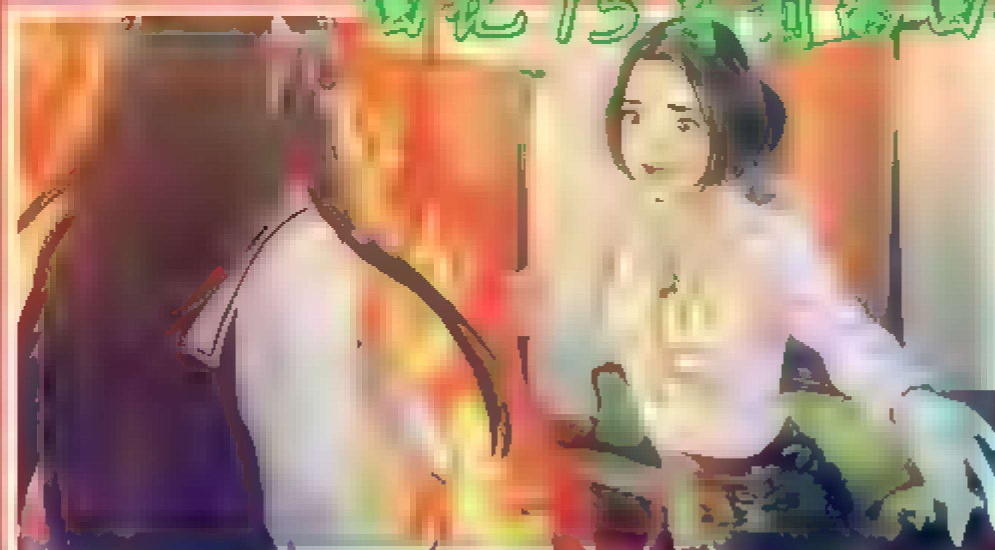
写信、探索、追问，寻找真相

由于已经时隔多年，连文野亚弥的老家都在一场大火中化为乌有，所以留下来的惟一线索，只有当年从文野亚弥那里收到的 10 封信件。因此本作基本上也是围绕这 10 封信进行。

游戏的每个章节分三个阶段，首先是“书信阶段”，通过回忆这 10 封信的内容以及当年回信中写到的东西，找到知道真相的 7 位相关人物，然后在第二阶段“探索阶段”去寻找他们，以及搜集一些跟他们有关的情报。之后就是第三部分“追问”部分了，找到相关事件的当事人——通常他们不会老老实实地交代他们所知道的情报，这里就要利用搜查过程中得到的情报去跟他们交涉了。

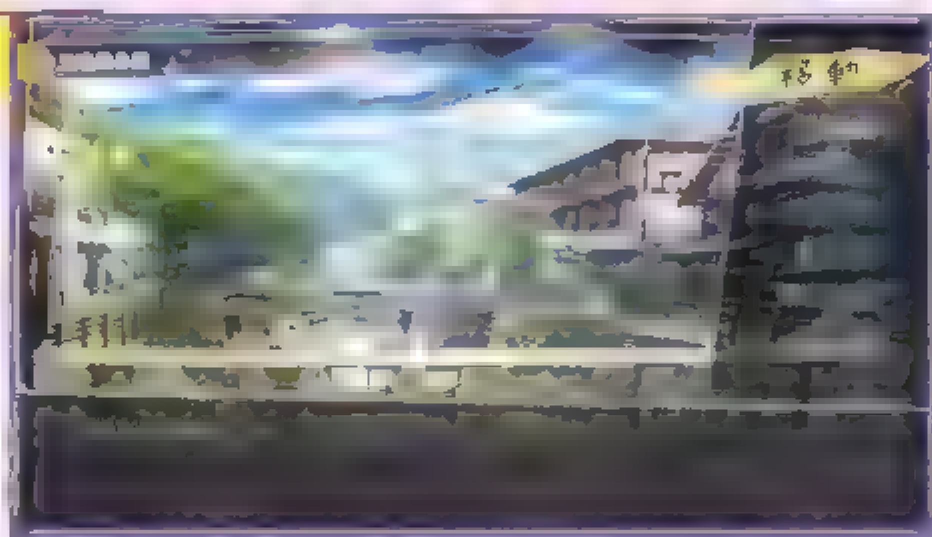
书信阶段

回忆15年前的回信，指引我们寻找真相





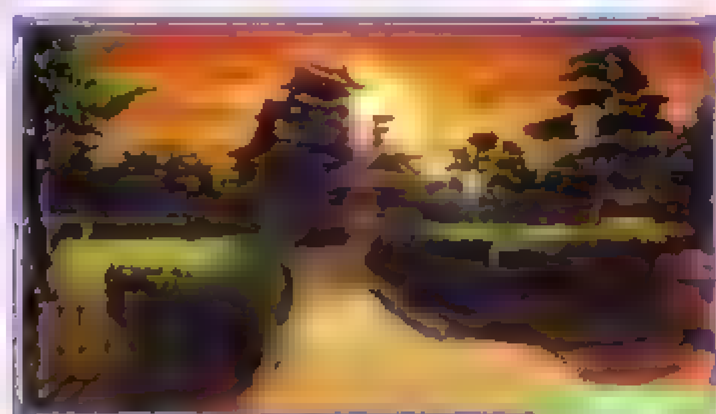
探索阶段



根据信件的内容锁定当年与文野亚弥有关的人之后，接下来就是去拜访亚弥生活的岛根市了。拜访岛根的目的在于寻找那些文野亚弥在书信中提到的校友们，并且搜集证明他们身份的证据。



值得一提的是本作非常着重于刻画现代岛根市的景观，特别是在岛根县政府的协助下，对 40 多个地方进行取材，以超过 2000 张照片作为素材制作画面 CG。其中包括松江城、宍道湖等有名的景点，而且这些地点还会根据时间带展现出不同的景观，让大家在游戏中可以体验到岛根市的魅力。



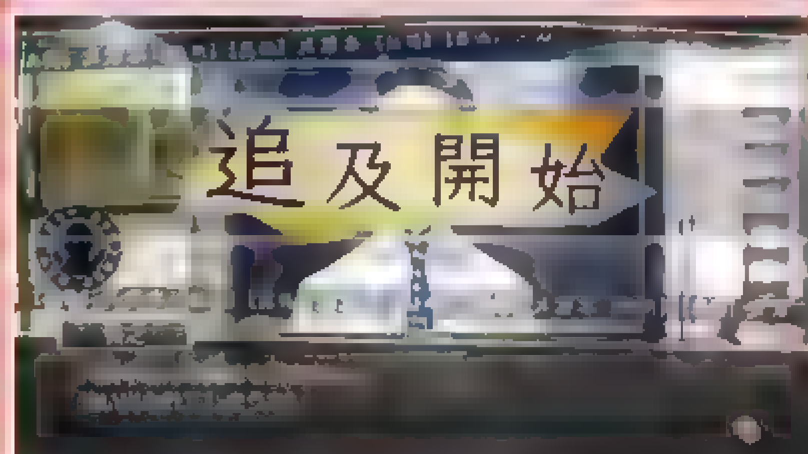






▶就连游戏中的食肆，还有那些老板都是现实中存在的。

追问阶段







可以留意对话框左边的信封，这个信是表示HP，如果出示的证据不符的话就会扣减。扣光了之后就要重新开始这一部分了。

MAX模式，追问阶段的高潮环节，根据画面中圆形槽的变化，升到最高的时候讲自己的感情喊出来，打开对方的心扉。





石原由香里



村上美咲



田中耕介



佐佐木理子



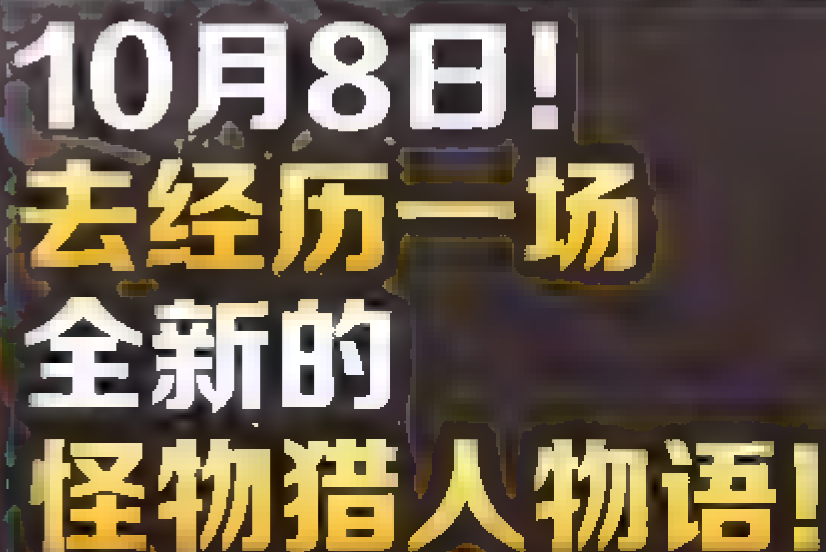
大森淮



野津翔太



渡边将也



10月8日！去经历一场全新的怪物猎人物语！

这款回合制RPG类型的《怪物猎人》新作，在公布之初就引起了玩家们的关注。没有了写实画风的猎人世界，没有了人与怪物的你死我活，这款卡通渲染风格的作品不仅可以与怪物们成为同伴，更是可以与怪物同伴一起并肩作战。从正统作的硬派动作，到本作的回合制角色扮演，虽然游戏的玩法发生了不小的变化，但“怪物猎人”的世界依然如从前一样真实而丰富。而这一次，我们不再扮演狩猎怪物的猎人，而是成为了与怪物并肩作战的怪物骑手，这种身分的转变又会带给我们怎样的独特体验呢？近日，Capcom正式公布《怪物猎人物语》将于2016年10月8日发售，同时也公布了大量的新情报。让我们一起来看看那些重要的新情报吧！

文 随心（实习编辑） 美编 心の永恒

怪物猎人物语	Capcom	角色扮演
3DS	2016年10月8日	单机1人、联机2人、对战2人 / 所有年龄

故事与世界观

故事的起源，要追溯到怪物骑手村庄。主人公、莉莉娅、修瓦尔三人在村庄中长大，为了采蛋，三人来到了森林中，而在那里，他们捡到了某个怪物的蛋。对于怪物骑手，三人从小便心生向往，于是他们将雄火龙从蛋里孵了出来。然而并没有经过正规仪式的主人公一行，却因此而招来了“黑色凶气”这一灾难。因这灾难受损的不仅是村庄，就连莉莉娅和修瓦尔的内心也留下了无法抹灭的伤痕。

一年之后，主人公从村长手里接过“绊石”，正式成为了一名怪物骑手。修瓦尔为了达成自己的目的，已经离开了村庄，而莉莉娅也因要走上和怪物骑手不同的道路而启程。为了实现自己的梦想，在机缘巧合下，主人公和一只能与人交流的艾露猫相识，他们一起克服了试炼，作为怪物骑手的主人公因此有了进一步的成长。终于，他们决定离开村庄，向村外的世界前行。而迎接他们的是猎人的世界。猎人以狩猎怪物为生，怪物骑手以养育怪物为生。虽然两者的不同让主人公很困惑，但他还是和猎人们一起生活了下来。渐渐的，猎人和怪物骑手之间也产生了羁绊。



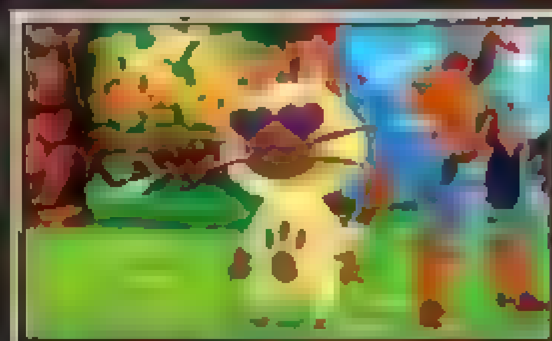
然而，“黑色凶气”再次来袭。人们逐渐意识到，生活的环境正在日益变化，并且这种变化不仅仅局限于村庄和街道，而是在世界范围内不断地扩张。怪物骑手和猎人决定一起去改变这种状况。他们认为关键点在于隐藏在“绊石”中的力量，而要明白这一力量，就要去追溯记载了怪物骑手起源的《雷丹之传说》中的真相。

怪物骑手和猎人，等待他们的，将是全新的“怪物猎人”物语冒险。

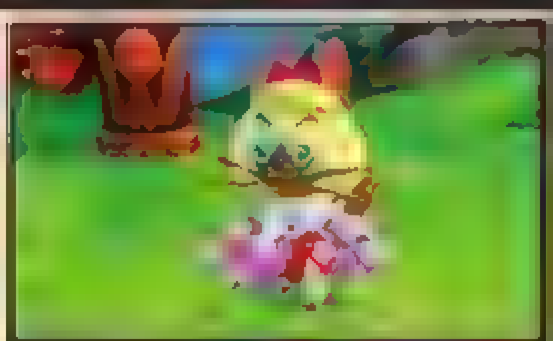
主人公的自由塑造!

本作与《怪物猎人》正统作一样，玩家们可以自由地对作为自己分身的主人公进行塑造，诸如肤色、眼睛、妆容、发型等都可以如正统作一样根据自己的喜好进行选择。虽然人物体型从七头身变为了三头身，但玩家们依然可以创造出独一无二的主人公。在本作中将会有一只特立独行的艾露猫与主人公一同冒险，这只特别的艾露猫能够与人类进行语言交流还能理解怪物同伴的心情。这只导航猫将在冒险中为玩家们提供许多帮助，且玩家们可以对导航猫的服饰进行更换。





▲各具特色的艾露猫服饰。



▶创造出独一无二的主人公吧!




新角色的出现!

西蒙娜

王立书士队调查部队的队长，年纪轻轻就具备了成为队长的能力。熟知怪物生态和环境等相关知识。





利维特

拥有卓越狩猎技艺的猎人，对作为怪物骑手的主人公有很大的兴趣。主人公与他相遇之后，了解到了许多猎人的价值观。

强大的怪物将会成为我们的同伴!



▲运用不同怪物的不同“乘技”去自由地冒险。



▲从强大羁绊中产生的强大“绊技”，一发逆转战局吧!

不同于以狩猎为生的猎人，怪物骑手与怪物们建立了良好的合作关系。每种怪物的能力都不尽相同，随着主人公和怪物同伴羁绊的加深，怪物同伴的能力和行动也会发生变化。这些怪物同伴在本作中有非常重要的作用，玩家们不仅可以在地图中骑乘怪物赶路，同时在战斗中也可以和怪物共同御敌甚至发动威力强劲的“绊技”。因此，本作的每只怪物都有各自独特的在地图中发动的“乘技”和在战斗中发动的“绊技”。“乘技”的不同使得玩家可以在地图中进行各种行动，跳跃、攀登、飞空、隐秘行动、开辟道路、水上移动等都可以通过不同怪物的各自“乘技”来实现。“绊技”的发动动画异常华丽，而威力的强大更是能在战斗中起到扭转乾坤的作用，但“绊技”的习得需要足够深刻的羁绊。

部分公开的登场怪物

本作中的怪物同伴都是我们非常熟悉的历代怪物，不仅有轰龙、迅龙、大怪鸟这种BOSS级的怪物，诸如草食龙这种温顺的怪物也会成为我们的怪物同伴。目前公开的将会登场的怪物有：蓝速龙王、青熊兽、白兔兽、大怪鸟、桃毛兽王、白电龙、雄火龙、雌火龙、轰龙、角龙、雷狼龙、水兽、彩鸟、碎龙、麒麟、海龙、迅龙、草食龙。由于有继承属性的“传承仪式”的存在，因此也会出现诸如雷属性的青熊兽、冰属性的雷狼龙、火属性的海龙等这种正传中不存在的特殊属性的怪物。

从近期公布的PV中我们可以发现，迅龙身体的周围以及环境中都弥漫着我们非常熟悉的黑色气体，这不禁让我们产生疑惑：“狂龙化”状态是否存在？狂龙病毒的源头黑蚀龙又是否存在呢？就让我们在游戏中去解答这些疑问吧。



◁△雷属性的青熊兽。



■“狂龙化”状态依然存在吗？



▷▽冰属性的雷狼龙。

去采集怪物蛋吧！

在本作庞大的世界之中，散布着许多怪物的巢穴。玩家们在巢穴中进行探索时，有可能会发现怪物的蛋。将这些怪物蛋采集并带回到孵化屋中进行孵化的话，便能够诞生新的怪物同伴。采集怪物蛋的过程并不轻松，相信系列玩家一定对正统作中的“偷蛋”任务印象深刻，那些抱着蛋被雌火龙一路追杀的经历确实让我们回味无穷（笑）。而本作更是将“偷蛋”任务进一步扩展，从探索巢穴到采集怪物蛋，再到蛋的孵化，整个过程都需要我们亲力亲为。相信本作的这一核心玩法能带给我们独特的培育体验。



■怪物巢穴的探索。

■怪物蛋的采集（偷取？）



■怪物蛋的孵化。

通过传承仪式，让隐藏能力觉醒吧！

本作中存在着能够让怪物同伴隐藏能力觉醒的系统——传承仪式。通过这种仪式，可以让某种怪物继承其他怪物的“绊遗传子”，从而使其本来隐藏的能力（火、水、冰、雷等）将有机会觉醒，最终培育出独特的怪物同伴。即使同一种类的怪物，也会因个体的不同而拥有不同的“绊遗传子”。

从目前公布的怪物属性菜单页来看，除了以3x3的形式将该怪物的“绊遗传子”进行呈现之外，还显示出了怪物的图标、名称、等级、经验值、种族、稀有度这些基本信息，以及最大HP值、攻击力、防御力、速度、这些与战斗息息相关的属性，更有成长型这种与怪物成长有关的属性。因此，本作怪物同伴的培育系统值得我们期待。



■通过“传承爷爷”的“传承仪式”来让怪物同伴的隐藏能力觉醒。

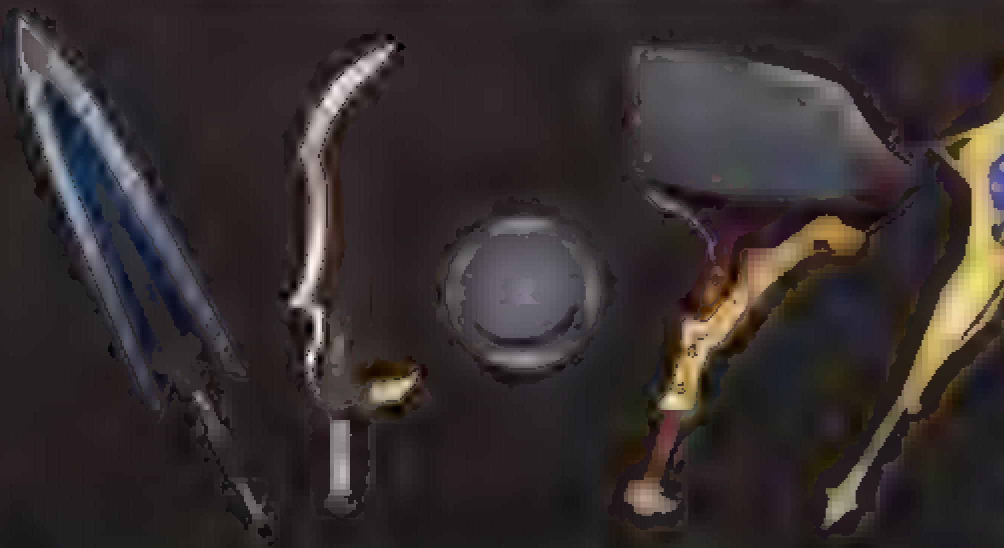
■将“绊遗传子”放于传承怪物的相同位置，不断地传承可能会使隐藏能力觉醒。



■会吐火球的白兔兽诞生！

熟悉的武器与防具将会登场！

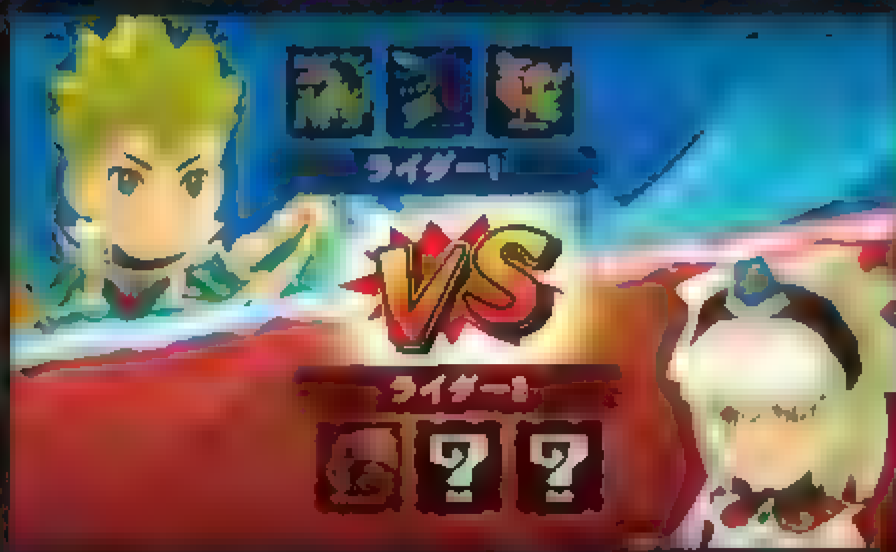
本作中，主人公可以使用的武器类型有四种：大剑、单手剑、重锤、狩猎笛。虽然作为怪物骑手的主人公能使用的武器类型并不多，但与不同怪物同伴的组队也能使战斗具有多样性。而诸如轰龙套、角龙套、白兔套等等这些玩家们熟悉的防具，也将在本作中以卡通的画风以及三头身的比例进行呈现。武器与防具的生产和强化系统在本作中依然存在，但由于怪物骑手不同于猎人，并不会通过猎杀怪物的方式来获取素材制作武器，因此本作的武器和防具会通过怎样一种形式来进行生产与强化，便值得我们去期待了。正统作中的武器和防具系统是游戏的核心玩点，虽然本作的核心玩点转变成了怪物同伴的培育和对战，但武器和防具系统在本作中依然占有不小的位置。



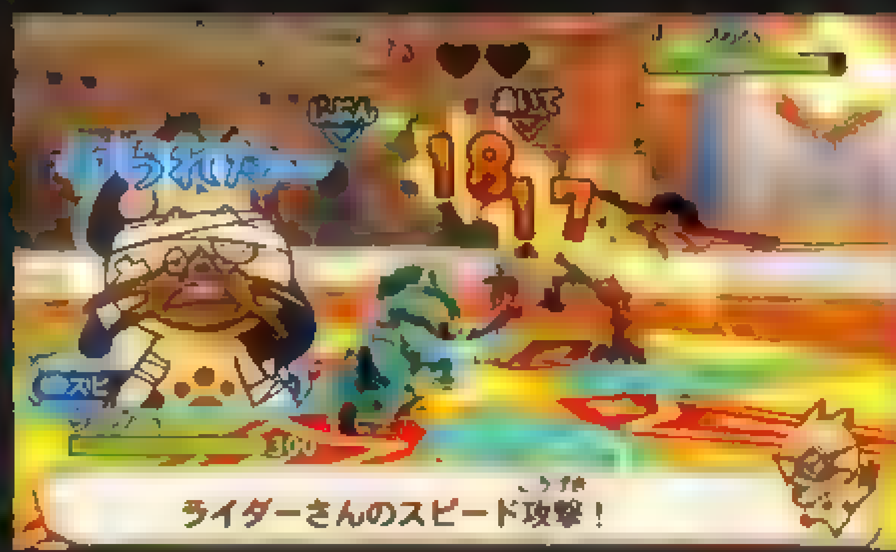


与其他玩家通讯对战吧！

作为一款"怪物养成类"的作品，玩家之间的对战是必不可少的。本作支持和其他玩家进行一对一的通信对战，既可以与本地玩家局域网对战，也可以与网络玩家进行对战。从目前的情报来看，对战中双方可各带最多三只怪物同伴，这使得对战多了许多策略性。而怪物同伴种类的不同、"传承仪式"所带来的属性变化、不同成长型所导致的成长差异、人物自身武器和防具的不同，这些培育系统与装备系统的丰富更使得对战的多样性得到了保证。再加之在对战的同时，可以发送各种特定的"图章"表情来表达自己的感受，使得对战的过程中也有了一定的交流。也许，新一轮的怪物对战热潮就将由本作掀起！







怪物猎人系列首次动画化！《怪物猎人物语 RIDE ON》



这部由David Production制作，富士电视台播放的TV动画，将于今年10月开始放送，每周日播出，共48话。声优包括有田村睦心、M·A·O等。这是"《怪物猎人》系列"首次的动画化，也是富士电视台时隔10年首次新增的动画栏目。



富士电视台对这款动画的期望非常高，他们对这部动画定位是如《樱桃小丸子》、《海贼王》等日本国民级动画。作为日本国民级游戏的"《怪物猎人》系列"能否在动画化之后依然大受好评？就让我们期待10月的这部动画吧。



精灵宝可梦 太阳·月亮	Ninetendo	角色扮演
3DS 2016年11月18日	人数未定	对应年龄未定

以前一直被称为“口袋妖怪”的“《Pokemon》系列”有了正式的官方中文名《精灵宝可梦》，还公布了包括初始宝可梦、封面主角传说宝可梦以及主角、博士、伙伴等消息，来了解一下吧。





包括了两种中文的9种语言

全球不同地区版本同时上市、不同版本内置多种语言的设定从《精灵宝可梦 X·Y》就开始了，而最新的《精灵宝可梦 太阳·月亮》中，内置的语言增加到了9种，除了日文、英文、西班牙文、法文、德文、意大利文和韩文，还增加了繁体中文和简体中文。

舞台：阿罗拉地区

本作的舞台即是阿罗拉地区，现实原型为夏威夷，这里有着广阔的海域，四座大岛与人工岛构成了该地区的陆地部分。这种地形也使得阿洛拉地区拥有许多稀有的宝可梦。

更真实的人物比例

相比六世代的《X·Y》和《Ω 红宝石·α 蓝宝石》，第七世代的《太阳·月亮》的地图上人物形象向真实比例又迈进了一步。

已公布角色



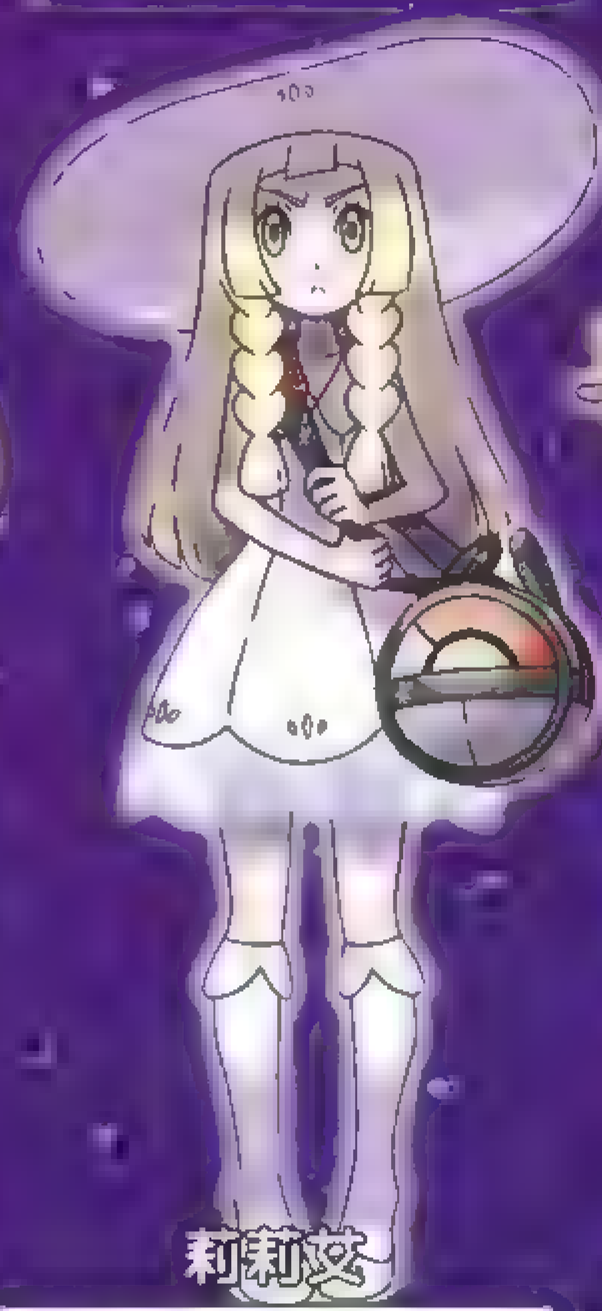


男主角 / 女主角

依然是从男女主角中二选一，帽子上的精灵球图案做成了方形化的风格。左手腕戴着的类似手表或手环的饰物作用目前不明。

库库伊博士

博士是系列历代正统作品中都有的重要NPC，本作中博士敞着研究服露出胸腹并配着短裤的打扮相当有个性，热衷于研究宝可梦的招式。



莉莉艾

喜欢读书、和主角年龄相仿的女孩子，因为某种原因成为了博士的助手。虽然图中看着在皱眉，实际上是很礼貌的女孩子，似乎因为不想看到宝可梦受伤而不喜欢对战。



哈乌

非常喜欢宝可梦的贪吃少年，和主角年龄相仿，看样子比较热衷于对战。

成为最初同伴的 3 只宝可梦

游戏最开始时在最初的草、水、火三只不同属性的宝可梦中三选一，是系列 20 年来掌机平台正统作品中的惯例（除了《皮卡丘》)，《太阳・月亮》的初始宝可梦也已公布，来认识并了解它们吧。



木木枭

- 分类：草羽宝可梦
- 身高：0.3m
- 体重：1.5kg
- 属性：草/飞行
- 特性：茂盛





燃烧毛球来攻击



◆冷静与热情的融合

[illegible]

◆一身易燃的毛

[illegible]



◆时常打理毛发

[illegible]



◆把毛球变为火球

[illegible]

◆细小火焰招式 火花

[illegible]

火斑喵

- 分类：火猫宝可梦
- 身高：0.4m
- 体重：4.3kg
- 属性：火
- 特性：猛火

◆操纵水气球

球球海狮能够用鼻子呼出来的气做成水气球，在战斗中利用水气球使出各式各样的战术。

◆爱出风头又勤奋努力

球球海狮是一种爱出风头的宝可梦，在战斗中越是受人注目就越能发挥实力。此外球球海狮也有着勤奋努力的一面，平常总是拼命地练习制造气球。

◆以超过40公里的时速游泳

相比陆上，球球海狮更擅长在水中活动，游泳速度能够超过时速40公里！



操纵水气球作战





◆擅长杂技动作

即使是在陆地上，球球海狮也能利用气球的弹力跳跃，做出杂技般的动作。

球球海狮

- 分类：海狮宝可梦
- 身高：0.4m
- 体重：7.5kg
- 属性：水
- 特性：激流

◆发射强力水柱：水枪

向对手发射强力水柱来攻击，也是在球球海狮成为伙伴时就掌握的招式。

掌握冒险关键的传说宝可梦

传说的宝可梦即玩家平常所说的“神兽”，从第二世代开始这种一级传说宝可梦便成为各版本游戏封面的主角，而本作两个版本的主角传说宝可梦，分别是《太阳》版的索尔迦雷欧和《月亮》版的露奈雅拉。



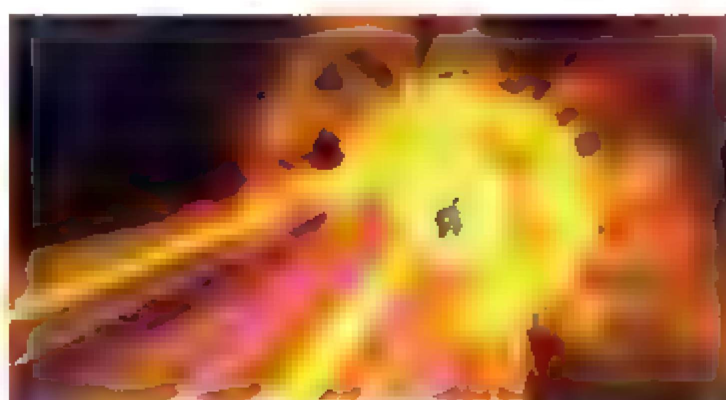
吞噬太阳的传说宝可梦

索尔迦雷欧

- 分类：日轮宝可梦
- 身高：3.4m
- 体重：230.0kg
- 属性：超能力／钢
- 特性：金属防护

◆太阳之使者

在远古时代就作为太阳的使者而备受崇拜，古人更怀揣着敬畏之心称之为“吞噬太阳之兽”



◆太阳般的鬃毛

索尔迦雷欧的体内蕴藏着巨大能量，会一边[illegible]

◆擅长招式：流星闪冲

[illegible]

◆新特性：金属防护

索尔迦雷欧的特性为本作新增的金属防护，效果为自身能力不会受对手的招式和特性影响而下降



邀月的传说宝可梦

露奈雅拉

- 分类：月轮宝可梦
- 身高：4.0m
- 体重：120.0kg
- 属性：超能力／幽灵
- 特性：幻影防守

◆月亮之使者

远古时代起就作为月亮之使者而备受崇拜，古人以敬畏的心将其称为“邀月之兽”。

◆擅长招式：暗影之光

放出奇异的光线攻击对手，可以无视对手的特性进行攻击。

◆新月般的双翼

露奈雅拉会随时吸收光，并将光转化为能量。其对光的吸收主要依赖于向外伸展的双翼，新月般的双翼散发着光辉，让露奈雅拉的身姿有如绚丽的夜空。

◆新特性：幻影防守



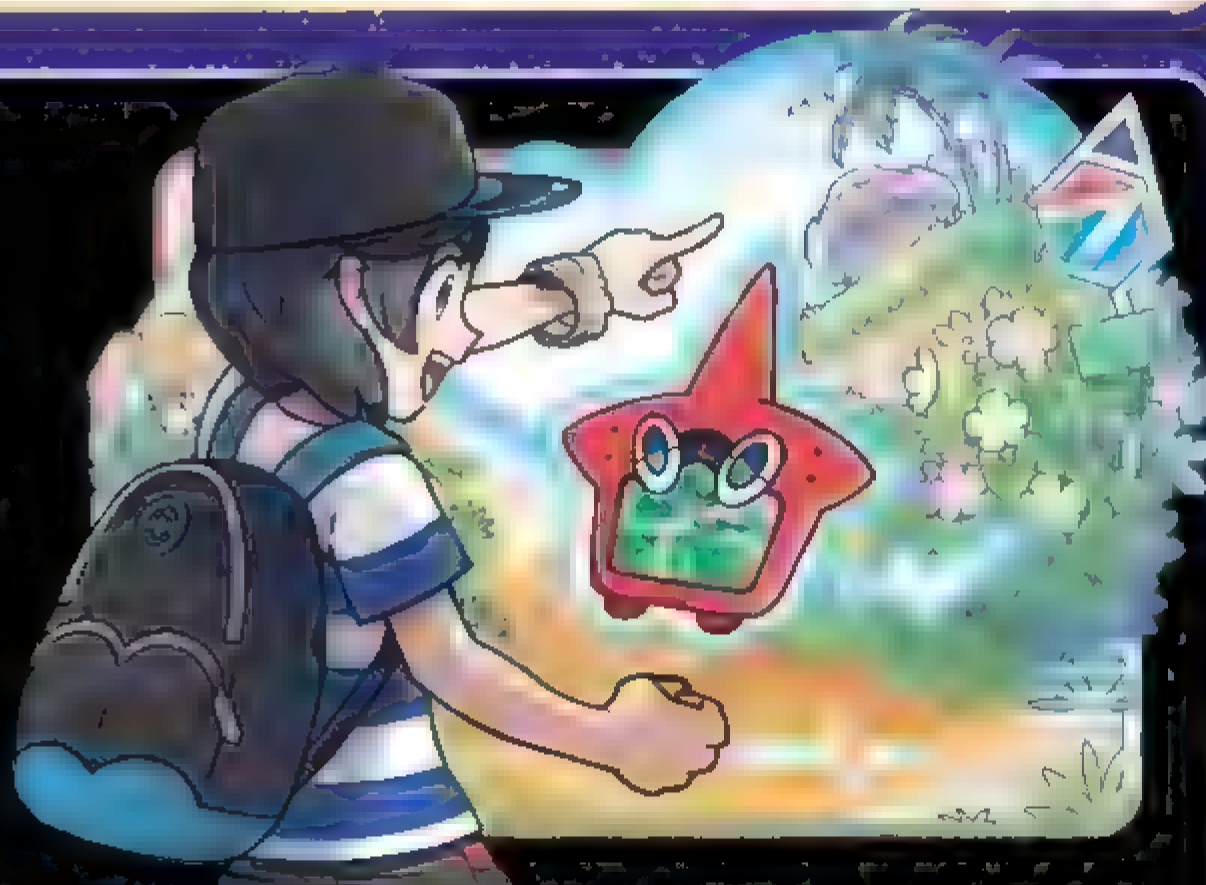
露奈雅拉的特性也是本作新增的“幻影防守”，效果为HP全满时受到的伤害会减少。

其他公布系统

除了地区、主要人物和宝可梦，官方还公布了有关新作的如下两个系统：

●洛托姆图鉴

图鉴是系列初代沿袭至今的传统，而且图鉴的外形每作都不同，甚至可以折射出游戏所处时代的主流便携设备。而《太阳・月亮》的图鉴，则是和洛托姆融合而成、或者说图鉴中住着能和电器结合成不同形态的洛托姆。



洛托姆图鉴看起来有点像个平板，但因为洛托姆图鉴本身拥有自我意识，所以不仅能够和以往的图鉴一样记录主角沿途所见的宝可梦的数据，还会给主角以提示和帮助。是不是很像同行的有趣伙伴呢？

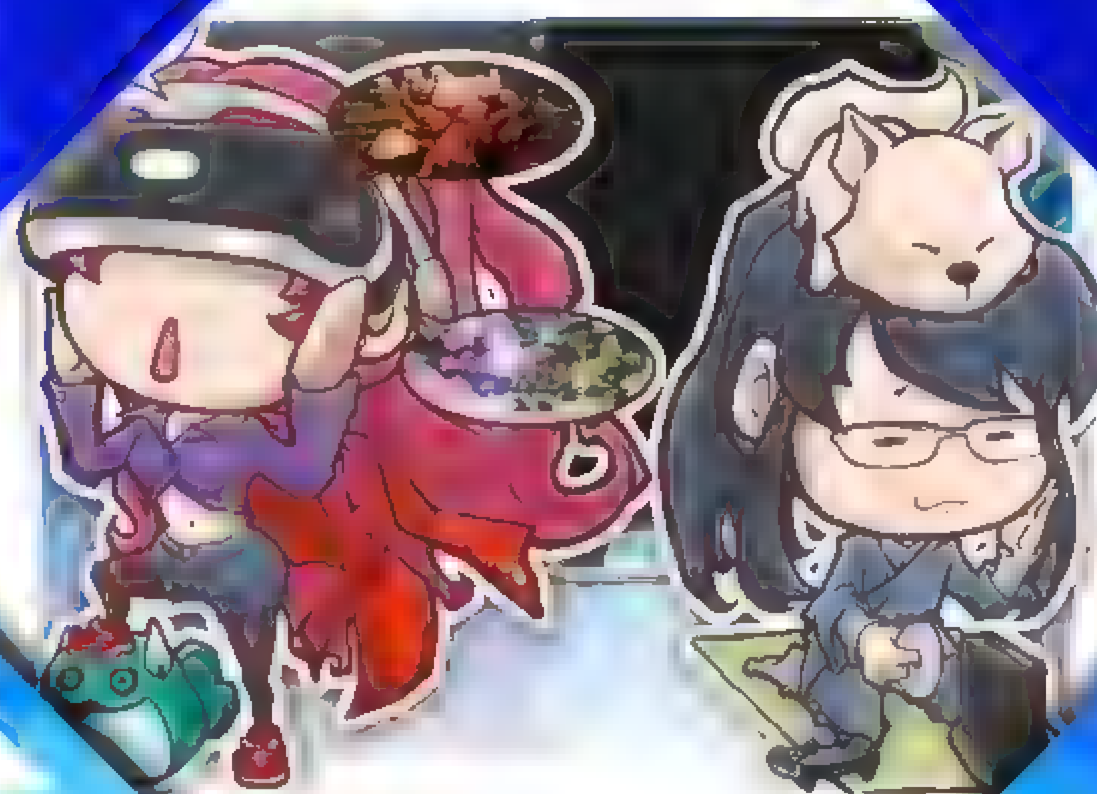


●QR码扫描

本作支持3DS的QR码扫描功能，通过扫描特别的QR码，玩家可以获得对应的宝可梦情报，并将部分信息录入到图鉴中，以此可以确认它们的栖息地并寻找收服。而已收服的宝可梦，也可以将其生成的QR码分享给其他玩家来登录图鉴。

PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报
PSN 商城热点推荐



《神秘海域 4》的余热尚在，而气温已经上升到了让人忍不住想要依靠空调和冰淇淋的地步。随着酷暑的来临和儿童节的逐渐远去，象征着我们将走过一年的一半，以及即将迎来一年一度的 E3 展会，SIE 今年将会为 PS 系列平台带来怎样的精彩，就请各位静候下期 UCG 为各位带来的 E3 报道吧。

最新系统	PS4：3.50版本	PSV：3.60版本	PS3：4.80版本

PS+ 会员美服与港服优惠内容公开

PSN





港服

免费游戏

游戏名称	平台
NBA 2K16	PS4
海岛大亨 5	PS4
战神 斯巴达之魂	PSV
死魂曲 新生 1 ~ 12 章	PS3
无限回廊	PS3
乐可乐可 午夜狂欢节	PSV

美服

免费游戏

游戏名称	平台
NBA 2K16	PS4
到家	PS4
无限回廊	PS3
战神 斯巴达之魂	PSV
死魂曲 新生 1 ~ 12 章	PS3
小小变异者	PSV

《讨鬼传 2》延期至 7 月

PS4 PS3 PSV

原定于 6 月 30 日发售的《讨鬼传 2》在 5 月中旬宣布将延期至 7 月 28 日发售。Koei Tecmo 表示本次延期是为了能够从试玩版的玩家意见里吸取更多的建议与意见，目前 PS4 版试玩版已经配信，PSV 版试玩版也在 5 月 24 日进行了配信，在 PSV 版试玩版配信的当天 PS4 版试玩版会进行一次内容更新，更新的内容为根据 PS4 版玩家的意见与建议所进行的游戏内容变更，让玩家拥有更好的游戏体验。



《瑞奇与叮当》日版发售日确定

PS4



早已在欧美等地区发售的《瑞奇与叮当》近日公开了日版的最新情报。日版《瑞奇与叮当》发售日确定为 8 月 9 日，实体版售价 5900 日元（未含税），下载版售价 4900 日元。

在公布发售日的同时 SIEJA 还公开了“超★特别限定版”的情报，该限定版售价 6900 日元（未含税），除了有《瑞奇与叮当》游戏本体之外，还包括了电影版《瑞奇与叮当》的蓝光盘以及共 50 页的**コロコロコミック**特别小册子（当中收录了游戏相关的短篇漫画以及游戏开发的幕后秘话等等）。

《黑手党 Ⅲ》限定版公开

PS4

预定于 10 月 7 日发售的《黑手党 Ⅲ》在今日公开了限定版的内容，限定版售价 149.99 美元。限定版内容包括：黑胶唱片（包含 Otis Redding & Carla Thomas、Sam Cooke、The Animals 等 60 年代歌手所演唱的热门曲目）、游戏原声音乐集黑胶唱片、共计 56 页的美术设定集、Lincoln Clay 狗牌的复制品、杯垫、《花花公子》以及亚伯特·瓦尔加斯制作的两个双重珍藏美术册。同时还同捆了会在游戏发售后配信的季节套装下载内容，限定版还包含了预约特典的内容。

官方中文版也将推出相同内容的限定版，售价 4790 新台币。



《Fate/ 新世界》发售日确定

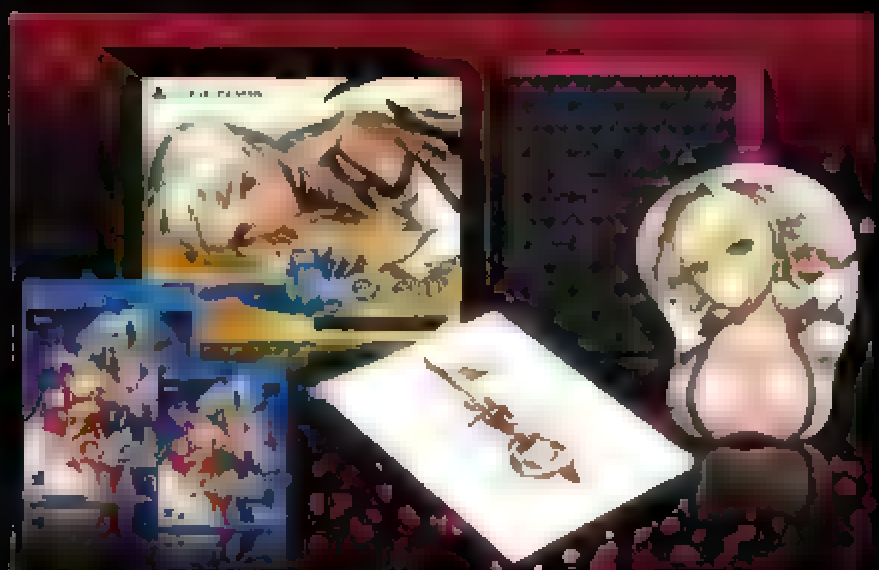
PS4 PSV

在数个月之前公开的动作游戏《Fate/ 新世界》在近日正式公开了发售日等相关情报。

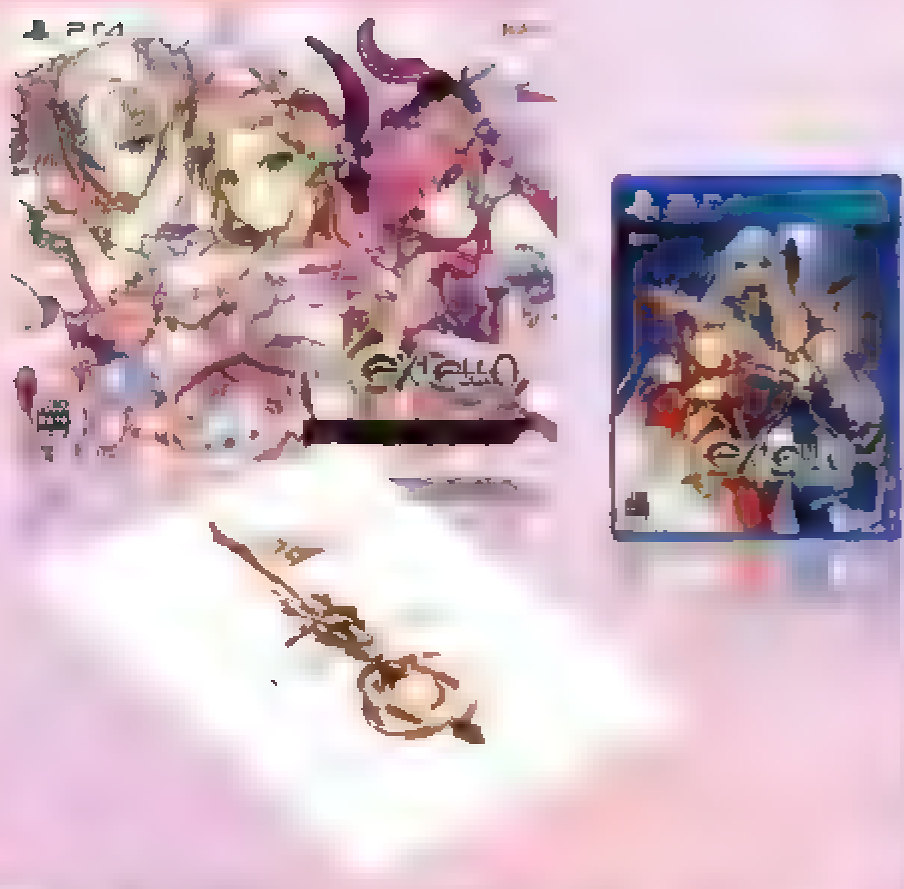
游戏发售日确定为 11 月 10 日，PS4 版售价 7980 日元（未含税），PSV 版售价 6980 日元（未含税）。先行购入特典为 SABER 的换装 DLC。

除了发售日之外，官方还公布了两个限定版的内容。

限定版 VELBER BOX，售价 19990 日元（未含税）。



包含内容：《Fate/ 新世界》游戏本体（PS4 版与 PSV 版）、ワダアルコ新绘制的豪华限定版外装图、SABER 鼠标垫、Fate/ 新世界 material（收录了ワダアルコ的人物设定图以及奈须きのこ新撰写的游戏专用词典）、尼禄的服装“束缚的新娘”下载码、吉尔伽美什的服装“冷血无情的典狱官”下载码。



限定版 REGALIA BOX，PS4 版售价 9980 日元（未含税），PSV 版售价 8980 日元（未含税）。

包含内容：ワダアルコ新绘制的豪华限定版外装图、《Fate/ 新世界》游戏本体、Fate/ 新世界 material（收录了ワダアルコ的人物设定图以及奈须きのこ新撰写的游戏专用词典）、尼禄的服装“束缚的新娘”下载码（PS4 版限定）、吉尔伽美什的服装“冷血无情的典狱官”下载码（PSV 版限定）。

《鬼泣 DMC 特别版》与《战国 BASARA4 皇》相继降价

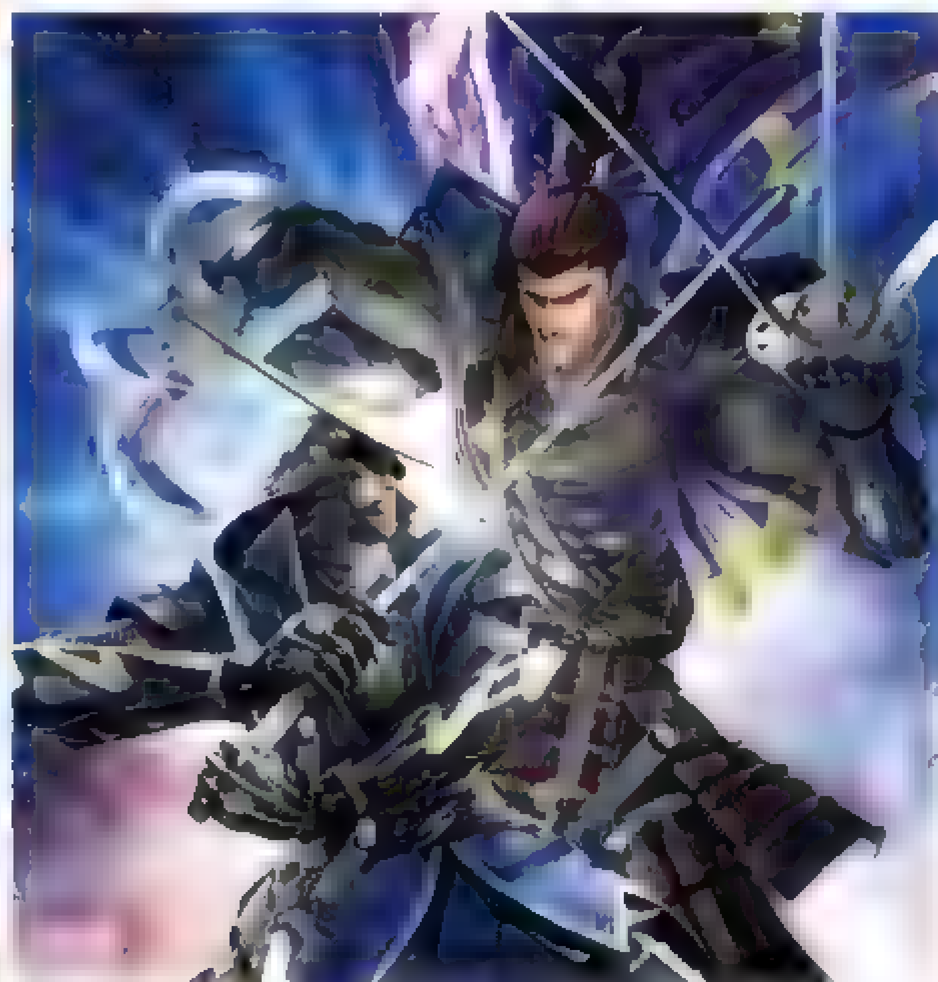
PS3 PS4

距离《鬼泣 DMC 特别版》与《战国 BASARA4 皇》的发售已经过了将近一年的时间，在这么一个 Capcom 即将发售新作而且在 E3 之前的时期里，他们推出了这两款游戏的廉价版。

《鬼泣 DMC 特别版》PS4 版实体版售价 2990 日元（未含税），数字版售价 2769 日元（未含税），预定于 6 月 30 日发售。

《战国 BASARA4 皇》的 PS3 版与 PS4 版售价均为 2990 日元（未含税），预定于 7 月 7 日发售。





《机动战士高达 EXTREME VS-FORCE》1.04 版本更新内容介绍

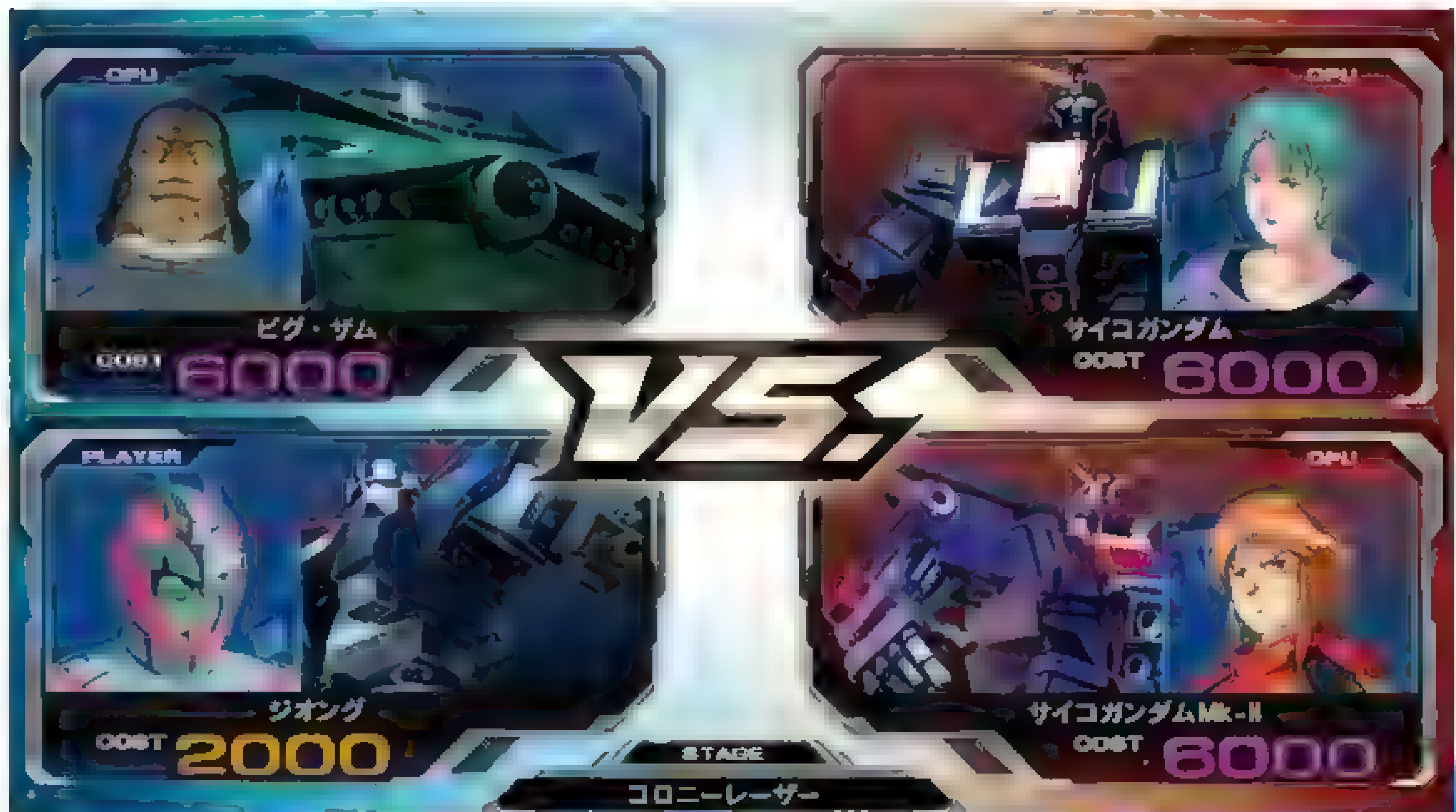
PSV

于半年前发售的《机动战士高达 EXTREME VS-FORCE》在 6 月 1 日正式实施了 1.04 版本的更新。



本次更新包括了三台机体，分别是：《高达 EXA》的“EXTREME 高达 type 艾克塞利亚”，驾驶员塞西娅，Cost 值 2500；《新机动战记高达 W》的“托鲁基斯 II”，驾驶员特雷斯，Cost 值 2500；《机动新世纪高达 X》的“华沙哥破坏者高达”，驾驶员夏吉亚，Cost 值 2500。

除此之外在 EXTREME FORCE 模式的自由模式里玩家的僚机可以设定为部分 MA 机体，例如大扎姆、精神力高达、精神力高达 II 等等。



DRAGON QUEST HEROES II

ドラゴンクエストヒーローズⅡ

双子の王と予言の終わり

攻略透解 GUIDE THROUGH

时隔一年，"DQ 无双"再临。相比前作，本作可谓是更加的 DQ 化，转职等经典系统的加入令游戏的 RPG 要素更浓。前作剧情中恼人的防守战大幅减少，取而代之的是精心设计的流程战斗，而各种刷刷刷要素大幅提高了完美游戏所需的时间。新增的联机要素也让人大为满意，这真是全面进化的一作。

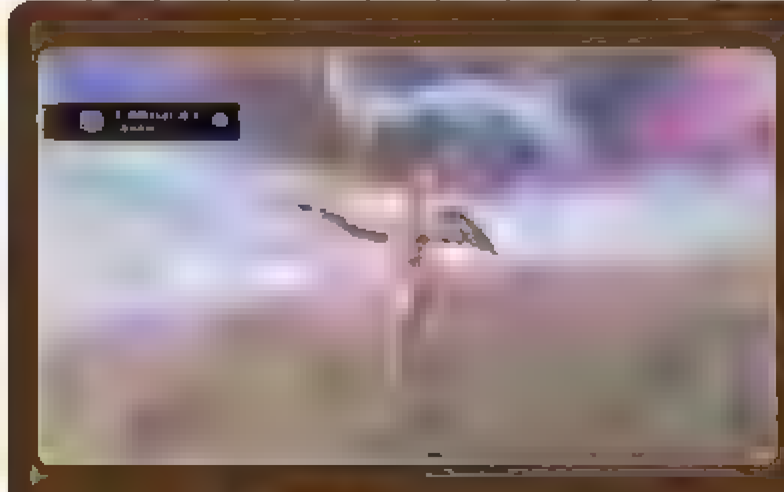
文 纱迦　美编 心の永恒

勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	Square Enix	动作角色扮演
多机种	ドラゴンクエスヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり	日版
	2016年5月27日 [illegible] 1人 在线 [illegible] 对应年龄：12岁以上	
	售价为PS4，7800日元，PS3/PSV，6800日元	

双子之王速成讲座

菜单篇

由于"《DQ》系列"照顾低龄日本玩家的传统，游戏中的汉字很少，取而代之的是满屏的假名。本文作为日文版的攻略，在攻略的一开始，首先要为大家介绍一下游戏中各项菜单的含义。



标题菜单

和历代一样，首先玩家要作成被称为冒险之书的存档。之后进入游戏时，会有5个关于冒险之书的选项，其含义具体如下：

冒険をする	读档
冒険の书をつくる	创建新档
冒険の书を消す	删除存档
冒険の书を共有	上传或下载存档
特典を受け取る	取得特典

地图菜单

在城镇中按△或 START 键即可调出以下菜单

[illegible]	[illegible]
スキル	技能
そうび	装备
もちもの	查看所持物
つよさ	查看角色情报
せんれき	查阅战历（7种图鉴）
さくせん	作战（说明、设定等）
时空の书	联机游戏
ルーラ	使用传送魔法

在大地图中按△会调出同样的菜单，但多了"アクション一览"（确认角色的出招指令）。

在任务中按下△会调出作战菜单，只有もちもの、つよさ、アクション一览、せんれき、さくせん和リレミト。リレミト是退出任务的指令，部分任务中选择リレミト会直接返回城镇。

スキル菜单

选项	含义
スキルふりわけ	消耗技能点学习技能
とくぎじゅもんつけかえ	选择装备的特技和咒文
パーティスキルつけかえ	选择团队技能

さくせん菜单

选项	含义
クエストかくにん	确认接受的任务
セリフつれかえ	设定联机游戏的台词
そうさ方法	选择操作方法（かんたん为简易，ガッツリ为标准）
せってい	设定选项（从上往下依次是系统、镜头、音量）
游び方のヒント	游戏提示
マニュアル	教学说明

设定选项中的系统设定有几项比较有用，单独解说一下。注意する为开启，しない为关闭，更改后还要选择けつてい才能确定。

オートセーブ：开启后游戏会自动存档。如果关闭的话必须手动到教会存档。

ネットワーク接续：非联机状态下选择开启，会不时出现联网提示，比较麻烦。

R2操作：决定回避的操作是R1还是R2。

必杀技の演出：是否跳过必杀技的使用动画。

コントローラー振动：选择是否开启振动。

ダメージ表示：开启后敌我双方受到攻击后都会如RPG游戏那样冒出具体伤害值。

操作ガイド表示：战斗中是否显示操作说明。

战斗篇

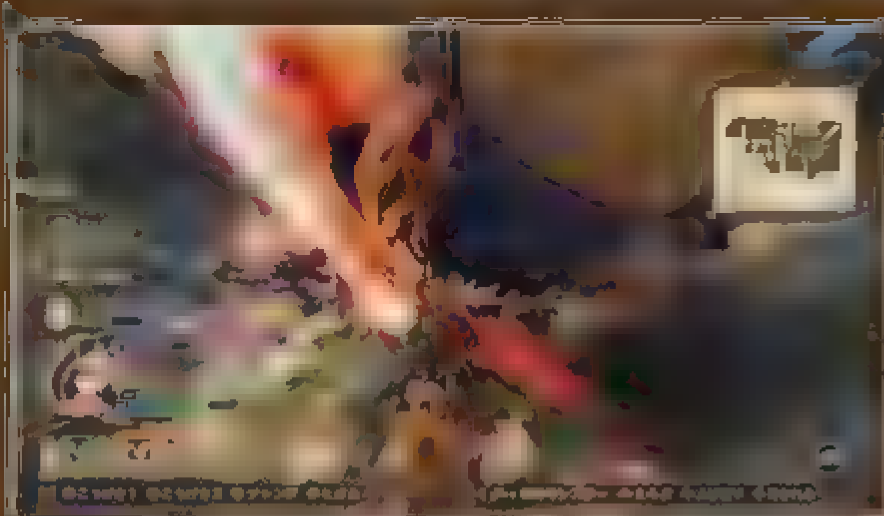
键位说明

以下为战斗键位的说明。游戏中可以选择两种操作方法，选择简单操作（かんたん）时，系统会自动帮助玩家出招，此时□为不消耗MP的技巧，△为消耗MP的技巧。选择ガッツリ即为下文所述的正常操作。



键位	说明
L2	更换操作角色
L1	防御/受身/视角复位
R1+□/△/×/○	发动咒文/特技
R1+十字键	←/→选择回复道具，↑使用
R2	回避
十字键	←/→选择怪物同伴，↑召唤，↓丢弃
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角/切换锁定目标
R3	锁定/解除锁定
SELECT/触控板	切换地图
START	调出菜单
□	攻击1
△	攻击2
×	跳跃
○	蓄气/爆气（气槽全满时）/发动必杀技（爆气状态中）/调查

爆气和沸腾



在战斗中当玩家攻击敌人时，左下方角色头像旁的弧形槽就会涨长，这条槽被称为テンション槽，俗称必杀槽。前作中可以按住○键来蓄气，但本作中按住○键并不能蓄气，而是进入沸腾（たぎり）状态。沸腾状态下角色的攻防能力小幅提升，MP回复加速。而在沸腾状态下按住○键不放，可以快速回复HP。此外还有沸腾状态下专用的技能。

当气槽蓄满之后按○键即可爆气，此状态下爆气角色处于无敌状态，免疫所有异常状态，同时攻击力上升，MP不减。在爆气状态中按○键即可发动威力巨大的必杀技，必杀技发动后强制解除爆气状态。如果不主动发动必杀技，当爆气状态结束时也会自动发动必杀技，所以一般情况下没必要主动使用必杀技。如果觉得爆气后的必杀比较浪费时间，可以在爆气即将结束前换人，这样同伴就不会使用必杀技了。

大地图



和前作相比，本作有了大地图的设定，加入了更多的探索要素。游戏中各个区域是通过数个大地图连接起来的，不再像过去那样只能以传送的方式在地图上点选。在大地图上玩家可以在非战斗姿态状态下移动，此时按R2键即可开始奔跑。注意只要点一下R2就可以奔跑，无须按住不放。如果玩家主动攻击，或是遇到比较强的敌人时（敌人头上会显示名字和血槽），玩家操作的角色会自动拔刀进入战斗姿态。在遇到这种敌人时，如果能在较短的时间内将其击败，那么就会获得速胜奖励（ラッシュボーナス），获得的经验值增加。

战斗姿态中无法奔跑，不过所谓的"比较强"是相对的，当玩家等级提升后，遇到原本强制拔刀的敌人也不会拔刀，相反敌人倒有可能转身逃跑。处于战斗姿态时，如果附近没有强制拔刀的敌人，那么经过一定时间后就解除战斗姿态。如果身边完全没有敌人，则会立刻解除。非战斗姿态时，HP和MP能够高速回复，而战斗姿态中只有MP会缓慢自动回复。

大地图上会有发蓝光的道具点，玩家靠近后即可获得1个道具。大地图的特定地方还会出现地图BOSS，其特征是受到攻击就会进入强制战斗，战斗区域是封闭的，无法逃跑。另外玩家还有可能遇到名字中带有**やんちゃな**的强力怪物，这种敌人会比普通版强出不少，经验也高得多。将全部**やんちゃな**怪物击破还有个奖杯，是最麻烦的奖杯之一。

换人

在战斗中玩家按下L2键即可切换操作角色，顺序按队伍构成而定，未控制的角色由AI操作。从实际游戏表现来看，AI的表现还是一如既往地不可信任，但AI也有一些优点，例如受到伤害会减少等等。AI只能使用玩家预先装备的特技和咒文，这点还请注意。

本作新增了团队连击（パーティコンボ）这一攻击方式，使用的方法是按住R1键的同时，按下L2键。这样换出来的角色首先会展开攻击，团队连击的攻击方式和效果因人而异，不过会消费MP，MP不足时无法发动。



TIPS 快速练级1：和历代一样，打金属史莱姆系敌人是升级的不二法门。不过本作由于追加了联机迷宫，因此有了更快更好的练级方法。当任意角色达到20级后，可以去リッカの宿屋挑战亡者の圣域，在这里可以快速练到30级。有条件的玩家可以在线上刷30级之后的地图，没条件的玩家请先通关。

回复石和世界树之叶



回复石（ホイミストーン）是前作就有的技能，这次游戏对其进行了简化，改为每次出战时回复石自动回复到最大，效果是全员HP回复。回复石的使用次数和效果可以提升，除了特定剧情外，主要是通过完成特定任务来进行提升。回复石的使用方法是按住R1不放，再按↑键。

世界树之叶是用来复活死去同伴的道具，每次战斗可以携带4个，同样是出战时自动补满数量。本作去掉了前作中零消耗使用世界树之叶的技能，改为低几率零消耗，必须配合多个饰品才能提高几率。

怪物硬币

在战斗中打死敌人后，有几率出现对应的怪物硬币，获得之后按↑键可以将其召唤出来。怪物硬币的种类会显示在画面的最下方，不同的硬币占用的空间也不一样，当超出格子容量时不能获得。玩家可以用←→选择种类，按来丢弃已获得的怪物硬币，从而腾出空间。怪物硬币格子的上限需要通过做任务来增加。

怪物硬币按用途可以分为3类，一种是防御型，召唤出来后会作为同伴一直存在于场上，此时对应的怪物硬币不会消失，而是会显示怪物的血量；另一种是辅助型，这种怪物召唤出来时会发动强大的能力，例如超高的攻击力或是高回复力，但发动完之后就会立刻消失；第3种是新加入的变身型，发动后玩家会变为怪物，此时□、△、○会对应不同的攻击方式。变身型怪物同伴十分强大，不过发动后变身槽会高速减少，就算什么都不做也会狂减，减为零时即会解除变身状态。变身不仅可以用来攻击，而且还能用于通过一些特定的地形。

传送

本作依然有传送魔法**ルーラ**，但游戏把传送机制彻底修改了。这次的战场上不再有传送点，传送点仅分布于大地图上。游戏中的传送点以石碑形式出现，名为**いざないの石碑**，一开始是红色的，只要靠近后按○键调查即可开启，开启后变为蓝色。



和8代一样，如果在头顶有遮挡的地方使用**ルーラ**，则众人会一头栽下来。这个设定在大地图也有用，玩家可以切换女性角色发动，然后……

全灭和返回

本作中，玩家如果不幸在战斗中全灭，会自动返回城镇的教会里。不过相对的，玩家此前获得的经验值、金钱、道具全部都会保留下来。无独有偶，战斗中选择リレミト可以退出战斗返回城镇，这种情况下获得的经验值、金钱、道具也会保留下来。

如果玩家在任务中全灭的话，在自动返回前，玩家可以选择是否要从任务的一开始重新来过，这种情况下也能保留之前的收获。不过对于连战型战斗而言，重新来过等于是整关重打，还是比较花时间的。

魔扉

游戏中的魔扉类似于《无双》中的据点，如果不能快速打倒看守魔扉的番人（类似于据点兵长），那么敌人将不断出现。因此大部分情况下玩家都要以优先消灭魔扉的番人为首要目标。不过随着剧情的推移，充当番人的敌人也会越来越强，最后甚至会出现龙之类的强敌。

成长篇

能力解说

和《DQ》一样，本作中主人公们的能力也是用假名来表示的，首先来学习一下这些能力的实际用途。

[illegible]	[illegible]
さいだいHP	最大HP。当HP变为零时角色阵亡，进入等待救援的状态。
さいだいMP	最大MP。MP会随时间而少量回复。
こうげき力	攻击力。提高攻击对敌人造成的伤害。
しゅび力	守备力。减少受到敌人攻击时的伤害。
魔力	提高咒文对敌人造成的伤害，以及MP的回复量。
ちから	力。影响攻击力。
みのまもり	守。影响守备力。
かしこさ	贤。影响魔力。
きようさ	器用。影响会心一击的发生率。

升级和技能点



升级之后主人公们的各项数值都会得到提高，而且能获得技能点。技能点在本作中十分有用，通过菜单中的**スキル→スキルふりわけ**可以学习各种技能。技能以图表的形式出现，技能初期不会全部开放，要随着级别的提升来解锁，也有需要习得前置技能才会开启的技能。

从实用性方面来说，首先应该习得的是各角色的特技／咒文，这些会在战斗中起到很大作用。之后是爆气相关的技能，包括延长爆气时间，加速气槽增长等等。数值栏的技能初期全部只需要3个技能点即可习得，花上很少的点数提升能力也是不错的选择。然后再习得强化特技／咒文的技能即可。部分珍贵的专用技能要果断习得。

本作中两位主人公加入了转职的概念，不同职业的技能并不共通，但每个职业都有数项技能标明“**すべての职业で有效**”，这种技能学习之后适用于所有职业，一般都是基础数值的提升。

装备

装备是角色扮演游戏中的重要环节。本作的装备主要通过在商店中购买和与徽章王交换获得，部分任务也会赠送一些装备。装备可以分为以下4类：

武器：影响攻击力和防御力，每个角色使用的武器种类是固定的。

盾：只有部分角色可以使用，可以附加一些辅助效果。

宝珠（オーブ）：提升守备力的宝珠，同时附有咒文耐性等多种效果。

饰品（アクセサリー）：每个角色可以装备3个饰品，效果丰富多彩，还可以进行强化。

随着剧情的推进，商店中出售的装备会越来越好，价格也会越来越高。玩家可以选择将不用的装备卖掉，注意在出售画面中，标有E字的代表当前装备中的物品，而这种物品也可以卖掉，一定要注意不要卖错了。

熟练度

每个角色对每种武器都有熟练度的设定，由于除两位主人公外的角色只能使用一种武器，因此这些角色都只有 种熟练度。而主人公的熟练度是根据武器种类而分开计算的。

熟练度提升后，该武器的伤害就会增加。当熟练度升级之后，在师范处还可以学会对应的效果。每种武器的熟练度最高为20级，等于是有20种效果。不过熟练度一开始只有15级，需要完成任务15后才能解除20级的封印。

熟练度的提升非常困难，不仅是需要使用对应的武器，而且还必须由玩家手动操作使用该武器的该角色才能增加。因此要想把所有武器的熟练度练满是很困难的事情。

TIPS 快速练级2：通关后请去ラオ荒野的熔岩地带，这里会出现很多绿色的骑士（ビサロナイト），每只有2万多经验。最好的方法是用双手杖贤者的暗魔法，两到三发可秒1只，而且熟练度成长很快，在这里可以练到55级。任意角色55级后可以去リッカの宿屋挑战最斗の塔，一场100万经验，在这里玩家可以一直练到99级。

团队技能

团队技能顾名思义，是装备后全队都能享受的技能。团队技能是当武器熟练度达到5级时学会的技能，等于说每种武器都有4种团队技能。有多名队员使用同一武器时，以熟练度最高的队员为准。

装备团队技能需要一定的点数，要想提高点数上限，需要找到名为绊の石的道具交给师范。

转职

经典的转职设定是本作新增的，不过比预想中要小得多。游戏中只有两位主人公才能转职，职业也只有7种。不过不同职业能使用的武器、特技、咒文不同，也算是做出了转职的特色。

不同职业的等级是分开计算的，玩家可以在没有任何损失的情况下任意转职，等于说每个职业只要安心练下去就可以了。而每种职业的能力也是分开算的，只有标记为全职业共通的技能是全员有效的。

游戏初期只有5种职业：战士、武斗家、魔法使い、僧侣、盗贼。战士、武斗家达到20级后，完成新追加的任务后可以开启新职业战斗大师(バトルマスター)；魔法使い、僧侣达到20级后，完成新追加的任务后可以开启新职业贤者。盗贼虽然没有上级职业，但20级后会开启盗贼之键的任务，也是必练的。

注意上级职业和盗贼之键的开启级别，仅限于玩家在游戏开始时软定的主人公，剩下的另一位主人公与之无关。

初期角色推荐

主人公





バトルマスターつめ

目前最具人气的组合，莫属使用爪(武器)+バトルマスター(职业)的主人公。极高的会心率，超快的蓄必杀槽速度，自带回复效果，这三大特色使其成为目前联机中最流行的组合。总之谁用谁知道，用了都说好！

ツェザール



如果要用一句话来形容剧情模式中的ツェザール，那就是"冰河无双"。发动冰河斩R1+○后，只要接一下△，他就会往前方连续发出多道冰冻刀气。不仅范围广距离远，而且有极高的冰冻效果。无论是单体战还是集团战都十分好用。配合エレメントフォース后，一次冰河斩后可以发动五六次△攻击，十分经济。

但这一招的致命缺点是发动后无法取消，因此致死率也高。在通关后的高难度战斗中要慎用。

テリー



テリー在前作中有着亲儿子的待遇，本作也不例外。回复系的ミラクルソード，附加分身的はやぶさ斩り，高连击数的しんくう斩り，还有性能优秀的C3 C4 C5，让他在本作中同样拥有很高的使用率。

ミネア



普通攻击是射程很远的塔罗牌，上身之后按△可以引爆。不仅拥有性能一流的回复技，而且还有悪魔のカード这样的降防神技。缺点是普通攻击太慢，而且用多了超级无聊。

设施篇

本作的大本营在大部分时间都是ゼビオン，在这里拥有各种设施，方便玩家行动。下面就为大家介绍一下这些设施，当然最基本的武器屋、宝珠屋(オーブ屋)、转职所、教会就不用介绍了

炼金屋

本作的炼金系统和8代及前作都大不一样，其作用是强化而非制造。玩家可以把获得的饰品在此进行强化，强化需要消耗对应的素材，越往后消耗的素材越夸张，而附加的能力也会越来越强大。

交换所

本作新增的设施。在这里可以用自己的道具交换町民的道具。如果看到有感兴趣的交易，但手上暂时没有对应的道具，可以按□键先保留下来。点选交换时，可以看到自己剩余的道具数量。

任务所



游戏中记为クエスト所。这里会根据玩家的进度不时更新任务，3个选项从上往下分别是：领取任务、完成任务、取消任务，和前作一样，这是众多设施中最有用的一个，玩家记得没事多来看看。领取的任务可以任意取消，比如一些限时任务，如果觉得不可能完成，可以在这里取消后重新接。

师范

这位大师会根据玩家的熟练度解放新的武器效果，或是开放团队技能。拿到的绊之石也可以在这里用来提升团队技能点数的上限。

マネマネ

这个鬼火其实是换装处，不过不光是能给角色换装，还能改变武器的外观。目前可换装的服装都是DLC。

リッカの宿屋

这是在线模式的入口，另外也可以领取道具。进入之后从上到下5个选项依次为：进入时空迷宫、帮助朋友进行故事模式、以现在的队伍进入时空迷宫、改变在线名称、领取道具。

徽章王

徽章王(メダル王)是《DQ》系列的经典要素之一，玩家在游戏中可以获得不少小徽章(ちいさなメダル)，在此可以用小徽章向他交换各种珍贵道具。徽章王手里的好货十分之多，包括实用武器、珍贵的素材以及炼金配方等等。



小徽章的主要来源包括：宝箱、城镇里的瓶瓶罐罐、任务奖励、讨伐奖励、奖杯奖励等等。另外打倒任何敌人都有几率掉落小徽章，不过掉率感人，加上提升掉率的饰品后也没多少好转。

TIPS 时空迷宫1：时空迷宫的开启条件有两个，一是剧情和迷宫的进度，二是角色等级。当队伍中有任意角色的等级达到20、30、45、50、55、65级时，即满足开启新迷宫的条件。完成"神の城を越えし魔王の间"后，就会追加最后的两张地图。完成"强き者たちの迷宫"可以获得鉴定武器和鉴定武器的破片。

教会



系列的经典记录点，不过游戏默认自动存档，所以教会的意义不怎么明显。当然在特定场合（如刷大成功）还是很有用的。教会有3个选项，从上到下分别是：存档、回到标题画面、上传下载存档。本作直接增加了回到标题画面的选项，十分人性。而前作中的洗技能点设定被移到了转职所，1点等于100元。

酒场

和历代一样是编成队伍的地方。玩家每次只能选择4名角色上场，其中一人固定为玩家选择的主人公。在队伍中的同伴获得的经验值是相同的，而在酒场里未能上场的同伴只能获得部分经验值。

表彰所

表彰所是小徽章的重要来源。表彰所会根据玩家获得的称号给出奖励。所谓称号，事实上就是奖杯，每解开一个奖杯就可以来领赏。

讨伐报告所

讨伐报告所会根据玩家讨伐的怪物数量来给出奖励。每种怪物击倒一定数量，就可以获得一笔资金。而如果达到每种怪物的讨伐上限要求，则可以获得小徽章。

名声

在城镇中和名声を求める兵士对话，根据玩家获得的名声可以获得不同的奖励。名声在游戏中是隐藏数值，玩家只能在菜单中的**せんれき**中看到自己的名声等级。提升名声的方法包括但不限于：讨伐报告、打倒强敌、在大地图上营救NPC、完成任务。当玩家达到9级时即为最高级，会解除对应的奖杯。

通关之后

通关之后,玩家将以最终BOSS战前的状态回到**ゼビオン**。游戏为玩家准备了相当丰富的内容,可以说,通关才是游戏的开始。

多周目游戏

和前作一样，通关后玩家在标题画面的冒险をする中，选择通关存档（有★标记）开始新游戏，就会进入多周目游戏“强くてニューゲーム”。多周目游戏时，会继承存档中的以下内容：

- 全角色等级（含职业等级）
- 技能、熟练度、怪物硬币槽、ホイミストーン状态、队伍等级点数
- 装备（部分除外）、道具（包括小徽章和元气玉）
- 所持金钱、称号、名声值、怪物讨伐数
- ゼビオン商店中出售的物品、时空之迷宫的完成情况

不能继承的内容包括：

- 传送点登录状态
- 入手的宝箱
- 随剧情和任务而入手的关键道具和重要装备

另外，每开始新一周目，全角色（含职业）都会获得额外的50点技能点，以方便玩家能够学会全部技能。

通关后追加要素

- 追加新任务3、8、15、17。
- 可以从**リッカ**の宿屋获得BOSS战地图，只要击破出现的BOSS，且级别够高，回来就能拿到新的BOSS战地图。
- **オーブ**屋追加**圣贤者のオーブ、メタルキングオーブ**出售。
- 大地图上会出现新的强力敌人。
- 调查酒场前的钢琴，可以改变街道的BGM。
- 与**ゼビオン**C5的老人对话，可以改变昼夜。
- 讨伐报告书旁边追加剧情回想处。

全奖杯列表

本作的全奖杯难度比前作高了不少，用时也会大幅增加，目前暂时不太清楚白金需要多少时间。

杯种	名称	内容
白金	伝説となりし者	获得除此之外的全部奖杯
铜	冒険のはじまり	剧情相关
铜	メタルスライムハンター	干掉金属史莱姆（メタルスライム）
铜	はぐれメタルハンター	干掉流浪金属史莱姆（はぐれメタル）
银	メタルキングハンター	干掉金属史莱姆王（メタルキング）
铜	ひっさつメドレー	用过所有角色的必杀技
铜	仲间とのチカラ	累计发动100次团队连击（パーティコンボ）
铜	雨の日も风の日も	在全部大地图上体验过所有的气候
铜	最高の武器を求めて	首次鉴定武器
铜	おかえりなさい!	首次通过时空の迷宫
铜	头上注意!	使用ルーラ移动时撞到天花板
铜	悲しみに笑う王子	剧情相关
铜	みんながんばれ	所有角色达到40级
铜	辉かしき职历	主人公的全部职业达到20级
铜	なじみの武器	任意武器的熟练度达到15
铜	コンボマスター	达成350连击
铜	たのんだぜ!	累计使用150次怪物硬币
铜	弱者の味方	在大地图上帮助15次NPC
铜	キラキラコレクター	在大地图道具点累计获得300个道具
铜	目利きトレーダー	在交换所累计交换30次素材
银	ありがとうもじゃ!	在徽章王处累计换掉150个小徽章（ちいさなメダル）
金	やんちゃチャンピオン	击破过所有的强力敌人（名字中带やんちゃ字样，可以直接在地图上看到名字）
铜	晴れた疑惑	剧情相关
铜	シスターの赖みとあらば	回复石（ホイミストーン）的性能和次数达到最大
铜	ありがとう旅の商人	怪物硬币槽达到最大
铜	カンペキなアクセサリー	任意饰品强化至最大
铜	绊いっぱい	团队技能（パーティスキル）值达到最大
铜	免许皆传	团队技能（パーティスキル）全部习得
铜	どこへでも行ける	解开全部的传送石碑
铜	大富豪	累计获得30万元
银	トレジャーハンター	大地图上的宝箱全部开启
银	时は满ちた	剧情相关
银	武器マスター	获得全部武器
银	オーブマスター	获得全部宝珠（オーブ）
银	アクセサリーマスター	获得全部饰品（アクセサリー）
银	素材マスター	获得全部素材
银	まものハンター	击破过所有怪物
银	まものコレクター	获得过所有怪物硬币
银	拍手かっさい!	完成全部任务（DLC任务不算）
金	モンスター博士	怪物掉落的道具全部入手
银	せんしの たしなみ	获得せんしのゆびわ（名声最大的报酬）
金	双子の王と予言の终わり	剧情相关
银	あなたも好きねえ	发生所有的ぱふぱふ事件（需要手动控制角色出战一定次数，之后在广场上随机发生）

TIPS 时空迷宫2层击败金属史莱姆系敌人后有时会获得メタルのカギ，消耗这种道具可以访问有大量金属史莱姆系敌人的迷宫。不过说是大量，也就是6个或8个，经验值并不多，记得吃元气玉再来挑战。顺带一提，时空迷宫都是可以用自己的队伍去挑战的，当然能联机还是联机好，简单十倍。

流程攻略

序章

游戏一开始都是教学环节，无须多言。一路剧情后，前往グリ－ネ草原，游戏正式开始。

グリ-ネ草原

D6 可以开启传送点，以后遇到之后优先调查，草原很大，不过此时能去的地方不多，全力往主线方面前进。

道中会遭遇ごろつき，同时トルネコ参加战斗，总的来说难度不大。最后从 D2 进入ゼビオン。



1	ちいさなメダル	5	おうごんのかけら
2	350元	6	元气玉
3	うさぎのおまもり	7	3000元
4	ちいさなメダル		

ゼビオン

来到王城后，地图上有黄色闪烁的点，这是剧情指定的同伴，与其对话即可推进剧情，今后都是照此处理。与室外的テレシア（ラゼル）、オルネ－ゼ对话。往北来到传承の塔，塔前有不少瓶瓶罐罐可以调查。这次城镇的锅碗瓢盆只能调查一次，不像前作那样每次回来都能翻箱倒柜，因此一劳永逸地搜刮一遍吧！

进入谒见の间见过ゼビオン盟主。返回城内，在教会附近テレシア（ラゼル）、オルネ－ゼ、トルネコ正式加入。这时城内的设施就会开放，先去买武器和宝珠，只用给主人公买一套就行，注意要买得意武器。



另一间房子里，リッカの宿屋会给你进化の迷宫の地图；与师范对话可以根据武器熟练度获得技能，ラゼル、テレシア将学会デイン，一定记得装上；与转职所对话可以获得女战士の双剑、男战士のつるぎ、男战士の盾、男战士のオノ、女战士のオノ；ルイ－ダの酒场可以选择出战角色，记得把 3 个同伴都带上。



广场中央有教会，可以获得回复石（ホイミスト－ン）

进入另一个插旗的房子，与名声を求める兵士对话，可以拿到道具，具体内容和玩家当前的名声有关。如不出意外，此时应该会获得たびびとのオ－ブ，今后每次回城都不妨来对话一番；房子里的表彰所会根据奖杯来赠送道具；房子里还有宝箱，里面是ようせいの首かざり，另一个宝箱则是需要盗贼之键才能打开。

准备完毕后，就可以从城门向ゴルダ砂漠进发。

ゴルダ砂漠

路上会看到被围攻的 NPC，救出后会获得经验，这种被围攻的 NPC 一般都出现在指定位置，可以反复刷，而且累计救援一定次数还有奖杯。

D5 附近会看到大门，然后遭遇ゴ－レム，击败后用武器破坏大门前进，前面会遇到旅の商人。

与 C7 的ジャイワ－ル兵对话，得知需要入国许可证，回去见旅の商人，获得モンスタ－コインケ－ス，开启怪物硬币系统。

之后来到系统指示的湖边，会和よろいのきし进行战斗，敌人攻击力极高，不幸死掉的话请用世界树之叶复活。如果事先攒好必杀槽会容易不少，也可以疯狂使用战斗中获得的怪物硬币，特别是新加的变身系怪物硬币，能变为石像兵这样的强者狂轰 BOSS，获胜后取得こきゃくリスト，回去见旅の商人，换到入国许可证，然后再去见守门的士兵，选“はい”把许可证给他看，就可以通行了。



1	元气玉	7	ちいさなメダル
2	おおきな贝から	8	メタルのかけら
3	皮のオ－ブ	9	ちいさなメダル
4	ブロンズスティレット	10	まざましリング
5	はやてのリング	11	ちいさなメダル
6	たいようのおうぎ	12	ちいさなメダル

实用技术

攻略透解

TIPS 免费更新1：本作已经公布了大量免费更新内容，具体如下：第2弹6月9日：新BOSS地狱帝王；奖励双剑；追加マ－ニャ&ミネア、テリ－&ハッサン的故事；第3弹6月16日：追加ゼシカ&ククール、アリーナ&クリフト的故事；时空迷宫可使用アクト、メーア、ビアンカ、フローラ。

ジャイワール国境

なんなのよ！こいつら！

一进去就是一场大战，这时可以使用**リレミト**。连战中可以退回王都，而且王都会出售新的武具。之后利用传送再回来。

敌军的最后是**メタルハンター**、**ゴーレム** ×2，**メタルハンター**是死亡机器系的机械敌人，可以用雷系魔法**デイン**将它直接轰成瘫痪状态。

战斗结束后**マリベル**、**ガボ**加入。

オレンカ军 进军开始！

敌军分左右两路杀来。先去右边，这里有油沼，切换女主人公放火龙卷可以点燃，对油沼里的敌人造成巨大伤害。清光之后再去干掉左边的敌人，依然是メタルハンター、ゴーレム领衔。这里还会出现据点兵长式的异界の番人，打倒两个之后发生剧情，オレンカ指挥全军进攻，这时会出现BOSSジャック将军。对付这个威力巨大的敌人没有太好的办法，就是用强力的怪物硬币猛轰。将其HP削减到一半以下后它就会撤退。



ピラミッドは□がいっぱい！？

开始后只能往北走，很快会出现3个异界の番人，同时大量敌人从高处往国王杀来，需要迅速干掉番人关闭援军通道，然后再去救国王。将国王救出之后，消灭剩下的番人，高台上会出现大量弓兵。将最上方的3个弓兵头目干掉之后即可令其全军撤退。

当国王进军再开的时候，之前封闭的大门就会打开。进去之后先在D/E3找到宝箱，往前走会突然掉下地洞（注意看地面，能看出陷阱和道路的区别）。地洞里有**ゴーレム**、**メタルハンター**、**ごろつき**率领的大量敌人，可以使用怪物硬币，而在地洞里还能找到两个宝箱。将敌人全灭后中央出现传送点，当从地洞传送出来后，发现国王又被敌人包围，而敌人涌出来的高台可以一层层地绕上去，最上面有一个宝箱。

回到之前掉下去的路上，进入封闭的C3大房间，这里有**ゴーレム**2体、**よろいのきし**，必须杀光才能出去。

我はツェザ-ルの盾

从封闭的房间出来，会出现两个魔廊の番人，同时还有不少敌人。这里地上的机关踩中之后会出现昏睡之矢让敌我双方陷入睡眠状态，可以多加利用。不过由于NPC傻傻的，玩家在踩机关时难免会株连队友，从而导致他们的死亡率不低。

继续前进又会在新的房间里被敌人包围，这里的敌人比较强力，包括よろいのきし、ゴーレム、メタルハンター。注意节省一下必杀技，因为马上又要打ジャック将军。

ジャック将军的打法和之前类似，推荐始终在其背后输出，强力的怪物硬币尽量放。和前作一样，在爆气状态中玩家是全程无敌的，而当爆气结束后会自动使用必杀技，玩家不用担心按键过晚浪费机会。而必杀技打中BOSS后一定会让其陷入硬直状态，多加利用的话还是不难获胜的。此战打完后出现结算画面，连战终于结束。不过接下来还有场BOSS战。

こぶしで语れ！

这场BOSS战具有一定难度，一开始是**ツェザール**、**じごくのよろい** ×2。这种拿盾牌的敌人在前作中是相当恶心的存在，对付它需要绕背后然后不断追打，如果没有敌人干扰的话可以将其顺利连死。将两个盾牌兵干掉之后，就来专心对付王子。他的招式范围很大，不过基本上出招前都有范围提示。可以使用冰火等远距离招式慢慢磨，注意玩家要主动上去引诱其出招，不然NPC很容易上当。当其HP降至70%时，场地上会出现大量弓箭手，需要迅速清理掉，不然会不时被弓箭攻击。当其HP降至30%时，会出现大批敌人，之前攒下的必杀技就可以放出来了。而新出现的怪物硬币正好可以磨掉BOSS剩下的血。



ローザス森林地带

ゼビオン

和オルネーゼ对话后，クエスト所、炼金屋、转职所开放。和炼金屋对话，拿到スライムピアス、スライムゼリー、コットン草×2。现在可以接3个任务，任务情况可以从さくせん的クエストかくにん中查看，完成方法请查见下面的任务说明。道具类任务可在せんれき的そざい中查看对象道具的掉落敌人，讨伐类任务，可以在せんれき的モンスター中查看样子。

再次和オルネーゼ对话，前往入谒见の间，剧情后ツェザール加入，主人公学会了パーティコンボ。

回到教会附近发生剧情，之后广场会遇到锻冶职人。

整顿后在ゼビオン城前往剧情指示的出口，来到森林地带。

019 桥を直そう みんなのために?

要求：上交**スライムゼリー**×2、**よごれたほうたい** ×5

报酬：连接**グリーネ**草原和**ゴルダ**砂漠的桥被修好

说明：比较简单的任务，**スライムゼリー**是史莱姆掉落，**よごれたほうたい**是木乃伊男掉落。

023 オアシスのおジャマ岩

要求：讨伐20只**スマイルロック**

报酬：**破毒のリング**

说明：**スマイルロック**在沙漠里遍地都是。

024 魔物击退作战 草原の卷

要求：讨伐15只**スライムナイト**、15只**ももんじゃ**

报酬：1000元

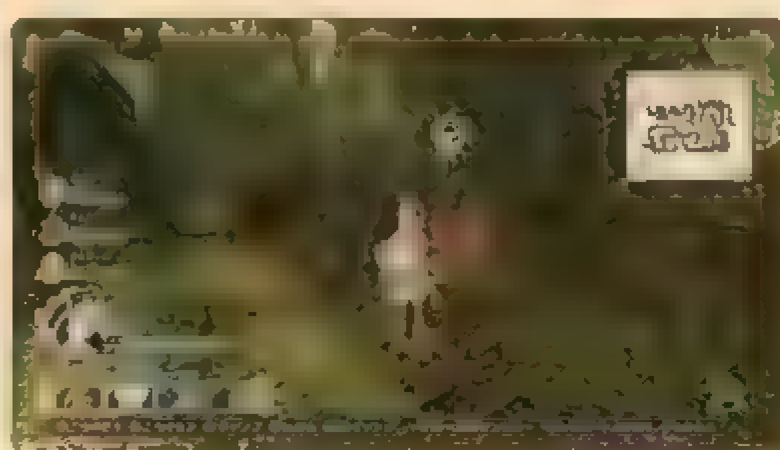
说明：这两种敌人在草原上遍地都是。

ローザス森林地带

森林里有一种蓝色的蘑菇，打中后会让附近的生物睡眠。

来到F3剧情指定的大门前，发现门没有开，只能去D5。与士兵对话后，需要赶往E7。在**魔族の森**入口和**森の番人**对话后，用**ルーラ**转移到**グリーネ**草原的**オレンカ**周边，前往**オレンカ**。

进入**オレンカ**后，与城内的5名兵士对话，之后返回城门与兵士对话，发现有一名士兵是假的。一路调查过去，根据住民的证词，最终找到了这名士兵。面对他的提问，依次选择**はい**、**いいえ**，就会和**マネマネ**展开战斗。**マネマネ**会变成攻击它的人的样子，不过攻击力不高。将其HP削减至一半后它就会逃走。之后直接来到C2放着很多罐子的小房间，发现有个罐子晃来晃去的，将其击破后发现是**マネマネ**。**マネマネ**这次逃往G3并叫来了4个帮手，这一战的难度比刚才要高一些，主要是**マネマネ**的帮手挂掉之后还能不断召唤出新人，所以尽量优先攻击**マネマネ**。注意就算打死**マネマネ**，还要清光它的党羽才算过关。



TIPS 免费更新2：第4弹6月23日：新BOSS龙王登场，奖励龙王之杖。时空迷宫可使用デイルク、ジュリエッタ、ヤンガス、ビサロ；第5弹7月上旬：追加在线对战模式。怪物硬币战：这是一个类似防守战的模式，玩家需要使用怪物硬币来获得最终的胜利。

之后返回ロ－ザス森林地带的E7，会出现桥，这样就能来到魔族の森。这时ゼビオン追加任务1、25、26、27，可以先去做一下。

1 いやしのチカラを求めて その1

要求：上交1个いやしの原石

报酬：回复石的效果强化

说明：从ゼビオン来到ロ－ザス森林地带，很容易看到キングスライム，打死它就有机会获得任务道具。

25 大事な杖を探して

要求：上交1个おじいさんの杖

报酬：ちからのペンダント

说明：从ゼビオン来到ゴルダ砂漠，前方会看到巨大的动物骨架，要找的杖作为道具形式出现在骨架下面的地上。

26 ホットな魔物に ご用心！

要求：用冰系的特技或咒文讨伐10只フレイム

报酬：ちいさなメダル1枚

说明：这种火焰型的敌人出现在ゴルダ砂漠，可以换上男主人公用ダイヤモンドダスト消灭。

27 あわれな魂に救済を！

要求：用包含僧侣的队伍讨伐10只さまようたましい

报酬：命のネックレス

说明：这种敌人在ロ－ザス森林地带，本身不强，但注意其HP不够时会自爆，自爆是不算被讨伐的。尽量用远程武器打，比如玛莉艾尔的回旋镖。出发前可以把两位主人公之一转职为僧侣，完成任务后再变回来。

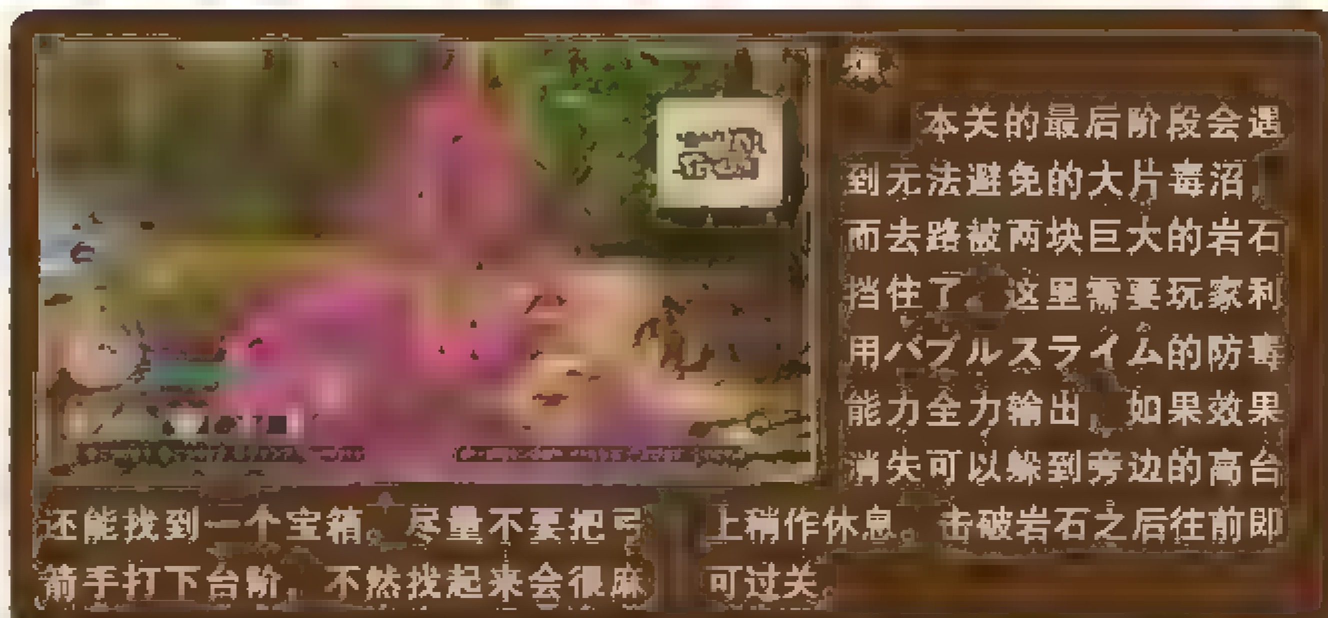


1	破毒のリング	6	うろこのオーブ
2	600元	7	マジカルオーブ
3	まほうの盾	8	2000元
4	元气玉	9	ちいさなメダル
5	ちいさなメダル	10	ブラックパール

魔族の森

冒険者をはばむ森

森林里有不少结界，只要将结界附近的敌人清光即可解除结界。面对毒沼可以发动怪物硬币バブルスライム，即可以获得防毒效果。这里有不少很强力的怪物硬币，而且出现率不低，一路上尽管使用就是。往前走会遭遇敌方弓箭手兵團的攻击，来到高台上将它们消灭。



本关的最后阶段会遇到无法避免的大片毒沼，而去路被两块巨大的岩石挡住了。这里需要玩家利用バブルスライム的防毒能力全力输出。如果效果消失可以躲到旁边的高台上稍作休息。击破岩石之后往前即可过关。还能找到一个宝箱。尽量不要把弓箭手打下台阶，不然找起来会很麻烦。

冒険者を惑わす森

这是一个迷宫，请按以下顺序前进：

- 与入口的史莱姆对话
- 进入F3的旅の扉
- 进入北边C2的旅の扉
- 往西击破メタルハンタ－，进入B3的旅の扉
- 往东击破じんめんじゅ，进入G4的旅の扉
- 往东击破キングスライム，进入G4的旅の扉。

这样就会来到一块空地，这里有超多的敌人，强敌包括2只キングスライム、2只メタルハンタ－、2只じんめんじゅ。必杀技可以全部用掉了，全部击破后过关。

森を荒らすものは許さない

从这里开始战斗开始有些难度。队伍中需要配备一位回复要员。推荐让特鲁尼克带上けんじゃの石参战，两位主人公带上特技ロストアタック。

本关是バトルレックス的BOSS战。前作中バトルレックス就是个大号杂兵，结果这次不仅有台词而且能力强了不少。对付他同样还是绕背攻击，当其HP下降到一定程度后就会暂时退场并召唤大量杂兵。尽管打败杂兵会获得不少怪物硬币，但清兵不快的话场地上的敌人会越来越多。当BOSS使用强化魔法时，就用ロストアタック将其打消。

击败バトルレックス后会开始与ハッサン、テリ－的战斗。这两位的招式非常不好判断，幸好招式威力不大，而且我方NPC回复速度很给力，慢慢与之周旋即可。这两人是共用一条HP槽，攻击谁都可以。尽量将其分断开来，以免被夹击而迅速死亡。获胜之后ハッサン、テリ－加入。

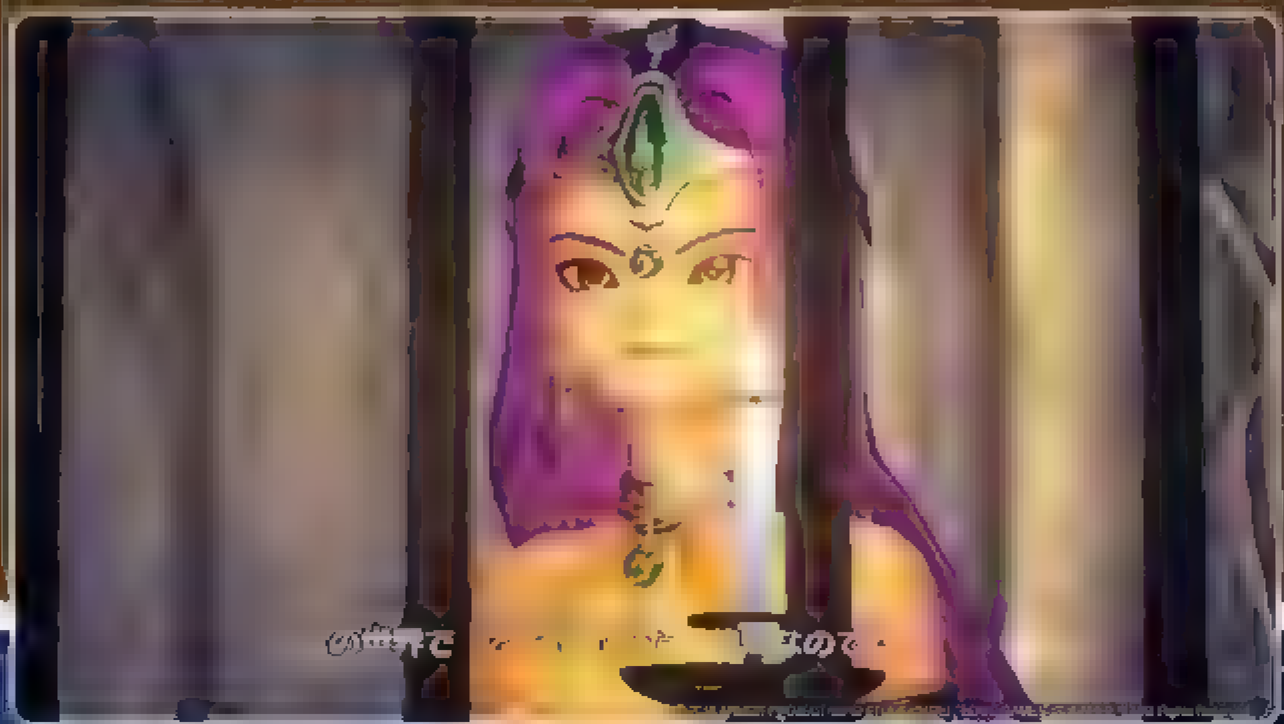
ロ-ザス森林地帯

这时来到了森林的另一边，此地无需应战，直接跑到终点进入クレティア即可。入口附近有传送石。进城之后发生剧情，众人被直接关入了监狱。

クレティア

真実への忍び足

这一关是玩潜入游戏，玩家需要躲开キラ－マシン的视线，来到剧情指示的看守室。由于キラ－マシン的行动路线是固定的，这并没有什么难度。



待たせたな

拿到武器后需要找到钥匙。这回需要把**キラーマシン**逐一击破，直到找出钥匙。由于本关MP强制为零，所以只能硬砍，还是比较麻烦的。如果HP不足的话就用**ホイミストーン**搞定，运气好的话可以提前找到钥匙过关。

过关后**ミネア**加入，可以选择退回**ゼビオン**整备一番。这时玩家应该手上有很多钱了，可以鸟枪换炮一番。如果此时有角色或职业的熟练度达到5，那么可以开启团队特技（**パーティスキル**），对于后面的战斗有很大帮助。

クレティアも罠がいっぱい！？

这个迷宫有一点点机关。D6的大门关闭了，首先往能走的方向走，把所有的魔康の番人全部击破，并在B4的宝箱里找到庭园へのカギ，这样D6的门就可以打开了。

进门后不久，前面的道路把水流挡住了，这时需要击破キメラ拿到怪物硬币，然后变身为キメラ的话就可以轻松通过。顺带一提的是玩家变身的キメラ非常强，堪比前作的星之奇美拉BOSS。飞过水路来到G3的机关间，请按以下顺序来踩机关：红色1次、蓝色2次、红色2次，这样就可以来到F1。在看到两个宝箱的同时大批敌人涌现出来，请不要吝惜必杀技。之后依次踩黄色1次、红色1次、蓝色2次、红色1次，就可以来到D3了。

D3会遇到3个クレティア亲卫队，实际上也是机械系敌人，用雷系魔法能炸出硬直，但要注意当其起身时有无敌时间，而此时它们会转动刀刃将玩家吸过来再攻击。如果3只同时挤在一起时使用这招，产生的吸引力非常惊人，而且很容易秒杀玩家。所以趁其硬直时就不要贪刀，要留出躲避的时间。

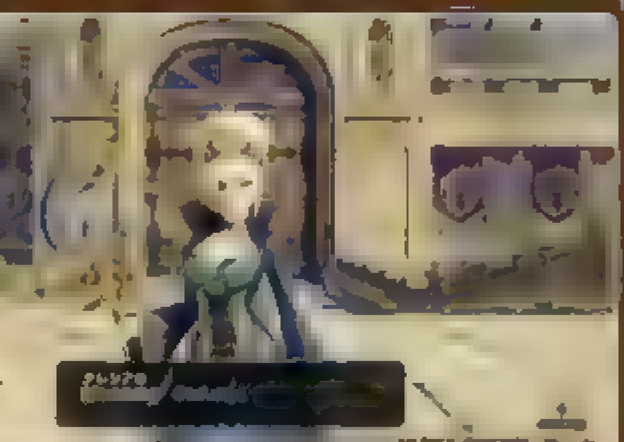


ひとり残らず死んでもらおう！

这是和**ドドス**队长、**カマン**队长的战斗。这场战斗如果手控**ミネア**的话就非常简单了，只要躲得远远地重复□上身、△引爆，很轻松就能搞定。

ナンバ-ワンの踊り子参上！

这场战斗的对手是マーニャ，电脑显然是针对手控ミネア的战术进行了强化，只要在远处稍加停留，就会有各种大招不要钱地砸过来。不过个人还是推荐手控ミネア，推荐带上回复咒文。原处不要贪刀，只要一发□就准备闪人，然后抽空△引爆，这样一来尽管较慢，但很安全，而且电脑的心思全在ミネア身上，我方同伴可以尽情补刀。マーニャ会不时消失召唤火龙喷火，这一招必须防御才能躲过去，但注意防御的方向一定对，不然等于硬食。而火龙的喷火威力巨大，几乎是秒杀，只要在召唤前补满血，尽管防御也会掉不少血，但只要撑过去NPC就会自动补血。



此战过后マーニャ加入。

アマル峡谷

回到**ゼビオン**，首先和广场上的同伴对话推动剧情，之后前往谒见の间，剧情后返回，**クレティア**女王会赠送气力の结晶，提高玩家的必杀技性能。

这时可以在城里逛一下。首先去有提示的房间，与名声を求める兵士对话，任务所会追加新的任务：6、20、28、29。这个房间里还追加了讨伐报告所和徽章王。广场上追加了交换所，以后记得每次都来看看，如果有想要的道具就果断交换。如果有想要的道具但暂时没素材，可以按□先保留下来。现在师范会教你**ライディン**魔法，此外武器店和玉店都有新货入荷，出口处能再次看到锻冶职人。

6 コインケース性能アップ その1

要求：上交1个魔の原石

报酬：怪物硬币格+4

说明：这个任务的说明不够图文并茂，不懂日语的朋友可能会卡。目标是**ゴルダ**砂漠的**どろにんぎょう**，这是一种人偶似的敌人。虽然遍地都是，但你需要使用怪物硬币将其击倒，这样才有可能出现魔の原石。

20 ジャマ者を追っぱらっとくれ

要求：用炎系的特技或咒文讨伐10只**しましまキャット**

报酬：**グリーネ**草原东边森林的大石头会消失

说明：**しましまキャット**出现在**グリーネ**草原靠近**ゼビオン**的地方，用女主人公的火系特技能够轻松达成目标。

28 アレがないとダメなんだ

要求：上交1个**ちからのタマゴ**

报酬：绊**ストーン**

说明：在**ローザス**森林地带西边的B5找到**ちからのタマゴ**，特征是一团黄光。不过注意，拿到之后一直到去任务所报告前，玩家不能拔剑、不能奔跑、不能跳跃、不能传送，否则任务就会失败，必须重新来过。需要注意的是拿锤子的敌人，它们会主动进攻玩家。拿到任务奖励绊**ストーン**后，与师范对话可以增加1点队伍特技值。

29 魔物击退作战 砂漠の巻

要求：以1发必杀技同时干掉15只魔物

报酬：3000G

说明：这个任务要求在**ジャイワール**国境地带的自由战斗（**フリーバトル**）"**ジャイワールの战い**"中完成，打起来意外地难受。敌人最聚集的地方是D5的广场，但数量也不是很多。推荐使用级别较低的人，这样攻击力低一点儿，蓄必杀槽会快一些。然后要熟悉每个角色的必杀技范围，确保能最大杀伤敌人



编号	道具
1	デストロイヤー
2	元气玉
3	グリンガムのムチ
4	じごくのオーブ
5	元气玉
6	ちいさなメダル
7	オリハルコン
8	ちいさなメダル
9	つれものの盾
10	はんにゃのオーブ
11	メタルのかけら
12	きんかい
13	キングブレード

ラオ荒野

按照剧情指示一路往北，巨大的石壁可以用武器破坏，来到熔岩地带，开启一个传送点，前进会发生剧情，众人回到ゼビオン。在广场上与オルネーセ对话后新的剧情指示出现，这时任务所会追加4个新任务4、9、30、31，如果之前没怎么浪费道具的话，应该可以立刻完成一两个。

4 いやしの石を求めて その1

要求：上交1个小さなうろこ

报酬：回复石的使用回数+1

说明：小さなうろこ可以在干掉バトルレックス、リザードマン后获得，如果在之前的BOSS战中没有入手，那就需要再等一等了。

9 まだ见ぬ武器のために その1

要求：上交1个きよめの水、1个げんませき

报酬：武器屋的商品增加

说明：きよめの水可以在ゴルダ砂漠、ローザス森林地带的大地图道具点获得，或是干掉ホイミスライム、ベホマスライム、メガザルロック；げんませき可以在ラオ荒野的大地图道具点获得，或是干掉シャドー、ようじゅつし、ブラッドマミー。不过这些敌人目前还没出现。

30 ステキな帽子を作りたい

要求：上交2个かぜきりのはね

报酬：きんのゆびわ

说明：かぜきりのはね可以在干掉ホークマン、ガーゴイル、キメラ后获得。

31 オアシスに住まう强いヤツ

要求：讨伐ストーンマン

报酬：いかずちの杖



说明：这个敌人会出现在ゴルダ砂漠F6的オアシス附近，不过出现几率较低，外形和ゴーレム有些类似。注意这种地图BOSS一旦开打就是强制战斗，进入战斗后就不能撤退。虽然它的能力很强，但由于远程只有冲撞一招，手控远程角色还是不难获胜的。如果传送过去没有遇到，可以来回传送刷新。

アマル峡谷



1	元气玉
2	圣印のゆびわ
3	ちいさなメダル
4	雷鸣の剑
5	メタルのカキ
6	ちいさなメダル
7	骑士の盾

这个区域会不断遇到我方士兵被强敌围攻的场景，需要打倒这些敌人救出他们。敌人方面有骑兵样子的ボーンナイト，很好对付。云状的ヒートギズモ就要强一些，从右下方开始绕上去，会遇到不少强敌，而且怪物硬币很少，难度比起之前的关卡来说难了不少。道中能找到两个宝箱，一个是骑士の盾（F7），另一个则上了锁（F6）。在ヒートギズモ出现的地方，还会出现两只バトルレックス，建议是先把ヒートギズモ引过来消灭，再慢慢收拾バトルレックス。在出口附近会遇到トロル，它的动作很慢，但威力极大，特别是单脚站立的奋力一击，可以秒杀我方。要特别小心。トロル还会召唤大量炸弹岩，不过反而是给玩家蓄必杀技的好机会。

大峡谷

七王そろいぶみ！大峡谷会战！

本关很有前作防守战的影子，流程长而且难度不低。一开始是一场大混战，这里可以轻松打出任务30所需的素材。敌方的恶魔树会范围即死魔法，一定要注意躲开。将一开始全部的强敌击倒之后，我方会分三路进军。盟主镇守中央，**クレティア**军往西北、**ジャイワール**军往东北进发。如果玩家往中间走，则两边的高台上会出现两个魔扉，需要绕很远才能上山将其消灭。而且如果过于靠近北方的话容易把北方的敌人全部引过来，因此推荐是先从东南方绕上去关闭东北的魔扉，这样**ジャイワール**军就会回到中路。之后再到西北关闭另一个魔扉，**クレティア**军也会回到中路，如此一来中央的盟主就安全了很多。之后关掉中间两边高台的魔扉，慢慢往上清。

这种大混战的一大秘诀是尽量多控制不同的角色，因为如此一来可以蓄满所有人的必杀槽。来到北方后遭遇大量敌人，这里注意要留一到两人的必杀技，可以多用怪物硬币，特别是**キラーパンサー**的△攻击，能够高速攻击敌人，如果有多个敌人在一起时更是奇爽无比。这里会出现**あくまのきし**，如果物理攻击被其从正面挡下来的话会被强制中止，包括变身的怪物也是一样，所以尽量要从背后进攻。

清光敌人后会出现大批敌人外加3个魔扉。老规矩，先关魔扉，不过关掉之后中央还会出现一个新魔扉，同时有巨大的石像敌人**うごくせきぞう**出现。和前作比这回它也强了不少，不用多说，必杀技招呼。如果感觉不支可以适当回收，让我方NPC帮着抵挡一下。



魔鸟の王と死灵の王

这是与フェルノーク王和モーリアス王的战斗，很有难度。魔鸟王行动快，血不多的时候会飞在空中进攻，更加难缠。死灵王虽然只会在地上移动而且动作不快，但各种大范围异常攻击十分讨厌。而且战斗中场地上会不断出现跳舞人形，只要玩家一进入它的特技范围就会跳舞，由于此时玩家并不能合成异常状态无效的饰品，因此快速清理这种人形就是获胜的关键。这一关推荐是数据压制，把特技点都用掉并买好武具，要带上一个拥有强力回复魔法的同伴。在跳舞人形出来之前，20级以上的攻击手单独拉出一个BOSS打没有难度，当跳舞人形出现后就要推荐换上远程武器角色了，或是使用大范围的魔法也比较有效率，如果能击破一个BOSS就会轻松很多。

動くこと山のごとし！？

面对山一样的ギガントドラゴン，惟一的办法就是逃跑。路上看到各国的军队一一被全灭，最后发生剧情，连战结束。

イーリム雪原

ゼビオン

和广场上的オルネーゼ对话，ホミロン的回复魔法会升级。与一旁的锻冶职人对话，任务所追加任务10。

010 まだ见ぬ武器のために その2

要求：上交2个てつこうせき、1个まんねん雪

报酬：武器屋出售的商品增加

说明：てつこうせき的掉落敌人是スライムナイト（グリーネ草原、オレンカの战い）、よろいのきし（ジャイワールの战い）、さまようよろい（ローザス森林地带、クレティアの战い）、メタルライダー（灵峰レーゲンの战い）。

まんねん雪在イーリム雪原的地图道具点可以找到。

イーリム雪原

雪原的地图很大，从E3/4的入口往目的地方向走，绕很大一个圈子后来到大门，却得知要完成3个试练才能开门。3个试练顺序不限，如果复活道具用完可以先回城补充。



D2的试练是挑战イエティ，这个家伙的冰系魔法很厉害，不过只要绕后就基本无忧。个人是喜欢用テリー的隼斩附加分身，然后始终保持在其背后往左边出招加移动，这样就能边砍边躲，十分轻松。

B4的试练是挑战うごくひょうぞう。这家伙的招式范围极大，而且全部附加冰冻效果，但熟悉之后就不是很难。靠近它之后，它往往会使用一招空中盘地坐，跳起躲过冲击波之后，它的下一招一定是往地上一压，之后就能趁机暴打。反复利用这个机会就能战胜，就算它拉开距离也只会用一个慢到死的冲撞，中距离则有可能用脚踩，都不是问题。不过队友总是会傻傻地往它的招式上撞，这就没有办法了。

F3的挑战是キースドラゴン，这场战斗比较简单，首先玩过前作的朋友应该都知道这条龙的行动规律，而这场战斗中有3处间歇泉，当龙被泉水喷上时就会立刻进入硬直，我方可以趁机狂砍。个人喜欢手控远程角色勾引龙在泉水附近行动，往往龙刚醒没多久就又被喷晕，十分惬意。但龙有一招三连冰冻魔法十分厉害，被打中一下之后就会全中，如果HP不够的话会被秒，需要稍加注意。

完成3次试炼后，即可进入灵峰レーゲン。此时返回ゼビオン，会追加任务21、32。

021 魔物击退作战 雪原の卷

要求：35分钟内讨伐うごくひょうぞう

报酬：开启从グリーネ草原通往イーリム雪原的道路

说明：讨伐目标的位置在イーリム雪原（B4）。这个敌人就是B4试炼的那个大家伙，所以不难对付。

032 魔法使いへのあこがれ

要求：队伍里包含魔法使い的情况下讨伐5只バトルレックス

报酬：モノクル

说明：バトルレックス就是拿斧头的恐龙敌人，位置在アマル峡谷，可以让主人公之一转职为魔法使い再去讨伐。以玩家现在的实力应该是吊打。



1	元气玉	8	圣女の盾
2	破幻のリング	9	1530元
3	ちいさなメダル	10	バトルチョーカー
4	くじけぬこころ	11	ロトのつるぎ
5	ちいさなメダル	12	ロトの盾
6	5000元	13	ロトのオーブ
7	まじゅうのホネ		

灵峰レーゲン

ツルツル 时々 雪男

本关是在冰洞里和敌人战斗，冰面上非常滑，而且一旦滑落洞穴就会损失不少血。不过反过来如果能将敌人打进洞里就可以秒杀，因此本关强力推荐使用ツェザール，他的△攻击就能够轻松将杂兵吹飞。本关后期会出现超多的大型敌人，配合ツェザール的冰河斩有机会冻住大片敌人，给我方造成好机会。

本关的敌人非常强力，包括之前的魔鸟王和死灵王都会出场，幸好能力弱化了不少。最后阶段更是有イエティ、リザードマン、サイレス、なげきの亡灵、キラーマシン的联手出击，相对的打倒敌人后也能获得很多强力的怪物硬币。



ナイスバディとプレイボーイ

本关会和ゼシカ、ククールー起战斗。这一关其实就是一本道，不过敌人较强，注意路上能找到不少宝箱。途中会遇到一位谜之女性让你帮忙，请选择はい。这样只要在下个场景中调查树木旁边发光的点，外加全灭敌人，就可以满足她的要求。继续往前会有多次冰冻湖面的情节，敌人越往后也越厉害。最后打败3只アークデーモン后冰冻湖面，再往前就过关了。

ベロベーロ

这是和ベロリンマン的BOSS战。ベロリンマン和之前的雪人BOSS差不多,只是多了一招四分身。它的分身只会扔雪球，受到任何攻击都会消失。本体如果受到攻击会立刻昏迷，同时分身全部消失。这里推荐使用远程攻击角色，待其一分身就攻击，很快就打掉两个，剩下两个就很简单了。总的来说是个很简单的战斗。

胜利后自动来到试练のほこら，剧情后进入ジャイワール国境。

王家の秘宝を守る者

本关是在一个小房间里进行战斗，一开始的敌人很弱，请全力积攒怪物硬币和必杀技，初期敌人全灭后，真正的BOSS，よみがえりし守护者就会出现。这一战的难点在于一开始有3个宝箱怪，不仅攻击力高，而且会即死攻击，十分麻烦，如果之前有必杀技留下来的话就会简单很多，一招清场。不过BOSS本身也很强，会多种远程攻击和突击技，只能慢慢磨了。

获胜后拿到神々の秘宝，之后传送回灵峰[illegible]ゲン的试练のほこら，和ガゴラ对话开始进行试练。

悪灵の神々からの试练



试炼分为3个部分。第一部分是パズズ的试炼，要求玩家在5分钟内将怪物硬币槽蓄满。场地上只有小BOSS级的敌人，打败之后一定会掉落怪物硬币，只要留着不用，根据玩家的槽长度不同，打倒数只之后即可蓄满。

第二部分是ベリアル的试炼，这次需要保护ベビーサタン不死。上个试炼中获得的怪物硬币正好全部放出来,布置在ベビーサタン的周围,这样基本上可以保护它很长时间。而玩家这时就要去把场地上的魔扉关闭，关闭一定数量后敌军开始最后的猛攻，总的来说不是很难。

第三部分是アトラス的试炼。作为前作的隐藏BOSS，这次アトラス明显手下留情，而且没有累赘般的NPC需要保护，但目前的アトラス依然不是玩家能够摆平的。玩家的攻击有如削脚，而战胜アトラス的方法也正是在它左脚下猛攻，这样只要小心它的踩地冲击波就可以了。当把アトラス的HP削减掉1/4左右时，アトラス会进入狂怒状态同时补满HP，这时它会使用棍棒连敲，威力巨大，而且一中全中，基本上被打中就要挂。接下来アトラス每隔一段时间就会进入狂怒状态，直到玩家再次将其HP削减掉1/4左右才能过关。这里推荐是手控テリー，因为テリー的隼斩加真空斩连击数高，适合蓄必杀槽，当アトラス怒后就爆气应对，而必杀技打中アトラス一样能令其陷入硬直。

获胜后取得不思议な小箱，接下来要前往大峡谷，同时ゼビオン追加3个新任务：2、33、34。

02 いやしのチカラを求めて その2

要求：上交1个いやしの结晶

报酬：ホイミストーン的效果强化

说明：いやしの结晶可以通过击破ラオ荒野的アンクルホーン获得。

033 輝きに魅せられて

要求：上交1个ほのおのかけら

报酬：8000元

说明：ほのおのかけら在ラオ荒野E5，两块熔岩间的小片陆地上，你需要在10分钟内将其拿回来。只要传送过去，很快就能取得。不过和之前的任务一样，拿到ほのおのかけら之后一直到去任务所报告前，玩家不能拔剑、不能奔跑、不能跳跃、不能传送，否则任务就会失败，必须重新来过。

034 痛恨の一击に ご用心！

要求：5分钟内讨伐30只おおきづち

报酬：はやぶさの剑

说明：おおきづち就是那种锤子怪，你需要在接受任务的5分钟内干掉30只。这种敌人在ローザス森林地带西部较多，可以扫荡一边之后传回ゼビオン，再来的话敌人就会刷新。本任务的奖励是DQ系列附加分身的王道武器隼剑，因此一定要提前做。

大峡谷会战

アトラス对ギガントドラゴン



本关玩家会操作巨人アトラス作战，非常轻松，不过也拿不到任何经验。一开始的战斗是面对大量魔物，不过这些敌人的攻击只能给アトラス挠痒。アトラス的操作如下：□为棍棒攻击，单发9999伤害，[illegible]为吼叫，范围大但威力最小，[illegible]为踢脚，威力约2000，速度快，[illegible]1为防御。アトラス的操作都要慢上一拍，不会即时使出。

给敌人造成一定伤害后敌人全军撤退，接下来就要对付之前没法打的ギガントドラゴン。这场战斗有点像划拳，ギガントドラゴン有3种动作，双手砸地，防御和喷火。当它双手砸地时使用防御，当它防御时按△发动吼叫，当它喷火时用□或○将其打断。只要根据以上原则来应付，就会令其陷入硬直而随意追击。但反过来如果应对不当的话，陷入硬直的是就是我方了。

ぜーんぶぶっとばしてやるわ！

本关会有アリーナ、クリフト助阵，不过他俩基本派不上用场。注意此关为三连战，如果不打完就退回城内，需要重新打过。

一开始将面前的敌人全部消灭，之后发生剧情，出现4个魔扉，同时要保护我方的オレンカの武官。赶紧前往右边关闭两个魔扉，之后在オレンカの武官身边多布一些怪物硬币，再把场上的有名字的强敌全部干掉，之后再去关闭左边的两个魔扉。4个魔扉关闭之后或是经过较长时间，BOSSバルザック就会出现。这个家伙和アトラス的打法类似，都要保持在其背后的脚下猛攻，这样基本上只有它飞起来坐地那招的冲击波对玩家有威胁。不过请务必让战斗地点远离NPC，不然那范围极广的冲击波一定让你痛不欲生。

第二场战斗是帮助ジャック将军，这一战难度要低一些，不需要玩家东奔西走。而且我方会召唤巨兽助战，十分强悍。关底会遭遇フェルノーク王，其攻击模式和死灵王差不多。利用之前战斗留下来的必杀技可以较为轻松地取得胜利，不过尽量只用一次，因为第三战的难度要高一些。

第三场战斗是救出クレティア女王。地图依然是一本道，消灭两个结界の番人就能和女王会流。不过女王的HP不会回复，同时还有超级多的敌人，而且很快BOSS就会登场。如果这里留有3个必杀技的话就会轻松很多，相反则比较麻烦，因为BOSS是魔鸟王，混战中很难锁定，要想快速打倒殊为不易。此战获胜后终于迎来整备的时间。同时アリーナ、クリフト加入。



终わらせろ！大峡谷会战！



本关是和ダラル王的BOSS战。这个家伙由于攻击力不高，所以难度不大，但是比较烦。对付他还是近身缠斗比较好，这样BOSS只能设法拉开距离使用撞击或飞行道具。不过当其HP在80%以下时他就会召唤魔法阵使用龙卷风，同时本体会使用定身魔法。每次魔法阵只会各放一道龙卷风，而且顺序有先后，在没有被BOSS定住的情况下是可以轻松躲开的。不过随着BOSS的HP减少，他召唤龙卷风的频率也会上升，而且还会追加使用破灭之剑的招式。尽管如此，还是近身缠斗最为保险。获胜后获得气合の原石。

ゼビオン

ゼビオン

首先进行一下整备。任务所追加任务7、35、36、37，师范会让男女主人公学会**ラゼル**、**テレシアがギガデイン**。

这时我们建议玩家先拿盗贼之键，再去之前的地图回收一下道具，挑战一下BOSS，顺便可以给两位主人公转下职，提升一下能力。

007 コインケース性能アップ その2

要求：上交1个**魔の结晶**

报酬：怪物硬币槽+4

说明：开始自由战斗：大峡谷（北）の战い，然后用怪物硬币击败**しりょうのきし**，就有机会获得魔の结晶。**しりょうのきし**就是那种最普通的骷髅杂兵，因此问题就变成了如何获得合适的怪物硬币。

035 仲直りだ！

要求：上交4个**かがみ石**

报酬：**ちいさなメダル**3枚

说明：尽管任务提示说要**かがみ石**是**キラーマシン**的掉落物，不过个人还是推荐去**ジャイワール**の战い砍**ゴーレム**，轻松愉快。另外**ゴルダ**砂漠、**アマル**峡谷的地图道具点也有机会获得。

036 暖かいパジャマ

要求：上交4个**やわらかウール**

报酬：**ガイアのオーブ**

说明：**やわらかウール**需要击破**ダックスビル**，这种敌人在**アマル**峡谷有很多，可以轻松搞定。

037 こわいマシンは雷がニガテ

要求：用雷系特技或咒文讨伐5只**キラーマシン**

报酬：**ドラゴンスティック**

说明：**キラーマシン**有很多种，你需要去**イーリム**雪原寻找。只要传送到灵峰入口，往山上走很快就能找到。推荐是使用**ツェザール**，在学会**エレメントフォース**后，附加雷属性的△可以使用很多次，十分经济。用其他角色都可能有MP不够的问题。

盗贼之键

接下来我们可以去拿盗贼之键。这个任务最早可以在战胜ダラル王后开始，不过同时还需要主人公（必须是真正的主人公，没有选中的另一位角色不算）的盗贼等级达到20级。满足这两个条件后，与ゼビオン的某位NPC对话，这样オーブ屋会出售一个没有名字的玉，价格是3000元。这样一来任务所会追加12号任务，接受后让主人公转职为盗贼，然后单身一人前往クレテイア。进入クレテイア，选择“盗みの道を极めし者よ”开始任务。

012 盗みの道を极めし者よ

要求：潜入牢房又成功脱出

报酬：**とうぞくのカギ**

说明：这个任务和之前的潜入有点类似，不过这回主人公不能奔跑，而敌人移动速度快了很多，只要被发现就是必死。同时这片区域的E1、F7、D8、B8各有一个宝箱，里面都是**ちいさなメダル**。道具拿过之后就算死掉也不用重复拿，只要选择重新开始就行。要想通过这个任务，右下角的牢房一定要去，这里可以放出两个犯人帮你拦住两个看守，这样才能顺利地通关。当玩家来到目的地后还要成功返回，注意返回时敌人的行动规律会不一样。

有了盗贼之键后可以去之前的地图从上锁的箱子里回收东西。

グリーネ草原

接下来去之前的地图回收一下宝箱，顺便开一下路。

C5有大地图BOSS ドラゴンソルジャー，以玩家现在的实力可以吊打，之后在其身后的宝箱拿到うさぎのおまもり。

C4击破アークデーモン，可以让此处的封印消失，从而道路畅通。

G5倒下的大树可以让ハッサン打开（无须他在队伍里），新出现的广场中有一个宝箱，不过只有3000元。

F4有地图BOSS メタルハンター，现在可以碾压。

ゴルダ砂漠



D3/4的枯树可以让**マリベル**烧掉（无须她在队伍里）。里面有两个宝箱，不过有一个需要钥匙才能打开。

F4的龙卷风可以让**ミネア**解除（无须她在队伍里）。

E4有地图BOSS **あくまのきし**，现在可以碾压，其身后有个宝箱，但需要钥匙。附近还有个传送石。

ローザス森林地带

C6的通道在击破マーニャ后就会开通。

E6有地图BOSS ボストロール，其实力不容小视，此时近战仍有将玩家一击必杀的恐怖威力。推荐是手控远程攻击角色，其扔石头时防御，滚过来时迅速移走。幸好此怪的HP不多，应该能够快速打死。

E5的结界需要クリフト解除（无须她在队伍里），里面有两个宝箱，分别是2000G和マジカルオーブ（需要钥匙）。

F5有地图BOSS ちょうろうしゅ，很好对付。

君临する双子の王

返回**ゼビオン**。与地图上闪烁的黄点（同伴）对话，最后与**オルネーゼ**对话选择**はい**，开始前夜祭。

剧情后直接开始战斗，一开始有一大群敌人，同时不断出现魔扉。这里就不用管魔扉了，只要将有名字的敌人杀伤到一定程度，就会发生剧情：所有的魔物都被暗雾笼罩，这时魔物全部处于无敌状态，玩家只能在场地上拖延时间。一定时间后发生剧情，玩家可以脱出。道中会有巨大的爆炸岩两次拦住去路，只要靠近它们就会进入爆炸预备状态，只要等时间到让它们爆掉就可以前进了，不过一定不要被炸到了。路上在满是油的房间里还能找到宝箱，里面有**命のゆびわ**，不要错过。来到终点后本关结束了。



荒野の野営地

这个简陋的营地只有教会、酒场、转职所、武器屋、玉屋、师范，只能先忍耐一番了。此时武器屋和玉屋都有新货，可以采购一番。デストロイヤー和キングブレード因为可以在后面拿到，现在就先别花冤枉钱了。

与指定同伴对话完毕后，即可离开前往ラオ荒野。这里没有强制战斗，主要是来回收宝箱。G2 的宝箱是キングブレード，B2 的宝箱是デストロイヤー。准备好之后传送到ゴルダ砂漠的高台，进入 D5 的旅の扉，就会来到光之遗迹。与遗迹の番人对话，开始 BOSS 战。

光のしずくを求めて

这一战对付两个秘宝の魔神机，这种敌人是飞行型的杀人机器，因此还是雷魔法搞定。不过当它受到雷属性攻击时首先要自爆一次才会倒地，因此首先要躲开它的自爆才能追打。这一仗的麻烦之处在于 BOSS 拥有 8 次复活机会，除非玩家能将它们同时打死。幸好这个同时打死的要求不高，当 BOSS 处于硬直状态时无法复活同伴。因此最好的办法就是将两个 BOSS 的 HP 都削减到很低，之后用大范围的雷属性攻击，就算不能同时打死两个 BOSS，也可以让活下来的那个陷入硬直。只要先打死一个，然后在剩下那个还在硬直中的时候将其打死，就可以直接过关了。

获胜后取得**光のしずく**，返回荒野の野营地，与指定同伴对话完毕，前往**ラオ**荒野的**ゼビオン**入口（D6），与士兵对话展开反攻。



反攻の狼烟

夺回ゼビオン的战斗异常轻松，在光のしずく的加护下，魔物身上的无敌暗雾消失了，可以放手进攻。尽管敌方也有不少强敌，但怪物硬币掉落率很高，根本用不完。路上会遇到敌人的魔弹炮，共计 8 台，不过发射频率低下，直接破坏就可以了。最后来到一口井前发生剧情，本关结束。

虎よ！翼よ！

本关是与**ウイングタイガ**－的 BOSS 战。这个家伙和之前的大型敌人差不多，同样是绕到背后和侧面攻击优先。不过相比之前的 BOSS，这个家伙原地起跳的那招非常快，再就是 HP 减少后会使用龙卷攻击，这两招在混战中都比较难判断，很容易中招。不过总的来说由于其 HP 不多，手控**テリ**－这样的高连击角色，在世界树之叶用完之前还是能够轻松获胜的。

此役获胜后夺回了**ゼビオン**。

传承の塔

ゼビオン

此时任务所追加任务 22、38。如果此时玩家的主人公（必须是真正的主人公，另一位不算）已经把战士和武斗家的职业练到 20 级，那么转职处会提示有上级职业，之后任务所会追加任务 13。如果已经把魔法使い和僧侣的职业练到 20 级，那么转职处会提示有上级职业，之后任务所会追加任务 14。

013 上级职への道 バトルマスタ－

要求：15 分钟内用主人公单人（战士或武斗家限定）在大峡谷（南）の战い中讨伐 250 只魔物

报酬：可以转职为**バトルマスタ－**

说明：这个任务其实是较有难度的，因为队伍中只能有主人公一人，而且必须是战士或武斗家。战士推荐使用**ダイヤモンドダスト**、武斗家推荐使用**めいそう**，但如果不能保证一发击倒杂兵就很尴尬了，这样会浪费大量时间。这个任务并不需要玩家绕场一周，可以找几个敌人比较集中的点来回刷。另外一个小技巧是，发动必杀时时间会暂停，这样在最后几秒时找个人多的地方来一发必杀是很不错的。

014 上级职への道 贤者

要求：15 分钟内用主人公单人（战士或武斗家限定）在魔族の森の战い中讨伐 250 只魔物

报酬：可以转职为贤者。

说明：这个任务的难度要比**バトルマスタ－**低不少，因为这两个职业擅长魔法攻击，只要蓄满雷系魔法轰就可以了。而且这个地图也相对亲民，可以通过传送来刷新敌人，250 个问题不大。

022 ゼビオンに温泉をひこう！

要求：讨伐**アマル**峡谷的**ヘルバトラ**－

报酬：**せいれいのオ－ブ**

说明：大地图 BOSS **ヘルバトラ**－出现在**アマル**峡谷的 E5，以玩家现在的实力不难对付。

038 ふわふわぬいぐるみ

要求：上交 10 个ふさふさの毛皮

报酬：绊**スト**－ン

说明：掉落ふさふさの毛皮的敌人很多，包括**ももんじゃ**（**グリ**－**ネ**草原）、**おおきづち**（**ロ**－**ザス**森林地带）等，没有什么难度。

世界を统べる摩天楼

回ゼビオン进入传承の塔。首先从 1F 的 G3 来到 2F，然后从 2F 的 F2 来到 3F，之后从 3F 的 E2 来到 4F。

4F 首先要干掉 3 个ドラゴンソルジャ－开门，之后 B5 有 6 个宝箱，其中有宝箱怪，请不要站在它的面前。有一个宝箱空无一物，但里面有个机关，果断按下去，这样 3F 的门就会打开。往前走会掉回 3 楼，这次从 C7 来到 4F。

从 4F 的 F7 来到 5F，然后从 F5 的 C5 掉下去，回到 2F。掉下去后会发现面前就有个机关，调查后身边的门就会打开。不过先不管它，直接从 2F 的 C2 来到 3F，然后一路往上来到 6F。这次需要从 6 个门中选择一扇正确的门，答案是左上角的那扇。选择之后会出现 4 个マネマネ，当它变成我方队员时会用特技，最好是躲远一点。战胜之后全部门都会打开，还是从左上门进去，调查机关，门会封闭，从 B4 的洞里掉下去来到 1F，最终目标 C3 就在眼前。

王に至るただひとつの道

这个塔的地形非常简单，基本就是一本道，不过强制战斗很多。中层 3 的第一个强制战斗就比较凶险，推荐在战斗前利用杂兵蓄个必杀。由于地形狭窄，用**ツエザ**－**ル**的冰系攻击非常爽快。来到中层 6，这里要绕很大一个圈子才能过去，路上会有巨型爆炸岩来拖延时间，所以该打的地方还是要打。再往上就是最上部，这里每个平台都有敌人，而且特别容易掉下去。这里就不用吝惜怪物硬币了。看似没有路的地方，只要是半月形的标记就会出现路，来到最后会遇到**まおうのつかい**，这个敌人算是前作最强的杂兵，冰冻加连续斩能秒杀一切，不过在没有 NPC 碍事的情况下当 BOSS 还是有所不及，不难取胜。



本关有 4 个宝箱，不要错过，具体如下：

ブラックパール	中层3：E5宝箱
マデュライト	中层6：E5宝箱
大きなこうら	最上部：C6宝箱
ロイヤルバッジ	最上部：C4宝箱

剧情后自动回到**ゼビオン**，与**オルネ－ゼ**对话后前往**クレティア**。

クレティア夺还作战！



本关一开始需要保护女王。首先在女王身边布好怪物硬币，之后按上、左、右的顺序清理魔靡。之后女王开始进军，跟随女王将拦路的敌人全部消灭即可。

当女王来到终点后，魔人デュラン就会出现。他会逐渐前往女王的所在处，一定要阻止他。魔人会在每个房间停留一段时间展开战斗，在通道中只会散步似地缓慢移动，因此要尽量在前面的房间把他拦住。魔人的实力不用说，不过此役的表现有点呆头呆脑，玩家的目标就是把他的 HP 削减到 60% 以下，这样他就会暂时撤退。

获胜后获得マジャスティスト－ン，自动返回ゼビオン，与ホミロン对话后赶往传承の塔。

我輩に任せるであります！

本关是保护**ホミロン**的防卫战，场地不大，不用东奔西走，难度不算太高。干掉一开始的敌人后回收怪物硬币，把支援型的全部布在**ホミロン**身边，基本上就没问题了。接下来玩家只要将全部魔扉关闭就可以了，当敌军展开最后的猛攻时，把所有的有名字的敌人干掉就可以过关了。

争いのない世界へ



本关是和双子王的战斗。由于后面有连战，请给主人公装上远程攻击的特技或咒文。一周目时受限于玩家的能力，这一关对玩家的动作要求高于 RPG 要素。BOSS 的动作很多，必须一一熟记再加以反击。当其 HP 降至 80% 和 50% 以下时还会追加新招。推荐是带上ミネア战斗。双子王是两个一起战斗，不过大部分情况下都是同时出现、同时消失、同时出招，非同时出招的情况也有，但都是练好的套路，因此熟悉之后战斗会变得十分有序。尽管敌人威力巨大，也不至于手足无措。熟悉之后无伤也并非难事。带个回复要员可保万无一失。BOSS 的招式如下：

[illegible] 原地起跳，站在杖上，呈十字喷射火焰。可以勇敢近身，只要躲过火焰，立刻就能攻击。

[illegible]、[illegible] 这两招 BOSS 往往会一起使用。一人飞在空中高速往地上喷火，另一人蓄力放出暗系魔法。暗系魔法准备时间较长，但由于有火焰护体，基本没有攻击机会。而暗系魔法需要不断移动来躲，最后还要用翻滚才能刚好躲开。

[illegible] 土系魔法，发动前地面上会有巨大的黄色魔法阵，准备时间极长，但如果被击中就几乎是一击必杀。当 BOSS 的 HP 降至一半时，此招之后 BOSS 一定会发动合体魔法。合体魔法拥有 4000 的威力，肯定是即死，但只要躲到ジバリ－ナ造成的土墙后面即可幸免，同时还能回复或蓄气。

[illegible] 喜闻乐见的舞蹈魔法，不过 BOSS 的硬直超长，换远程攻击的同伴可以射到爽。一般来说就算中了也没什么关系，还能冲进去砍几刀。

魔法弹 BOSS 会像玩球一样使用 3 种魔法弹。绿色是威力巨大的近距离魔法；红色是火系魔法弹的范围攻击，只要别靠近就没事；蓝色是冰块攻击，冰块爆裂时会放出冲击波，必须跳起躲过，而且此时 BOSS 会主动靠近你。换远程攻击角色可以射到爽。

[illegible] 定身魔法，BOSS 早期经常使用的招式，一般后面会跟ベギラゴン和ギラグレイド，威胁不大。

[illegible] 威力巨大的合体魔法，范围为全屏，只能躲在ジバリ－ナ造成的土墙后才能平安无事。

此役最麻烦的就是 NPC 的智商，个人建议只用留两个角色，一人最好是ミネア，另一人则是近身角色，根据 BOSS 的出招来决定控制谁出手，当 BOSS 使用合体魔法时，正好回复加蓄气。此战很花时间，要有心理准备。

すべての敌をやっつけろ！

这一关里队友会一一变成敌人袭击过关，不过他们的 HP 很少，一发蓄满的雷魔法就能秒掉，就算不幸受伤，每人出场时也有足够的时间让玩家回复 MP 和蓄气回血。最后将**ツエザ－ル**击败后发生剧情，众人回到**ゼビオン**，**ホミロン**的回复魔法效果提升。

暗の世界

ゼビオン

首先来整备一番，和锻冶职人对话，武器屋有新武器，任务所有新任务 5、16、39。

与剧情指定的同伴对话，然后前往クレティア，选择クレティア女王のもとへ，对话后前往ゴルダ砂漠 (D5) 的旅の扉，来到光の遺迹，从光の遺迹的旅の扉就能来到暗の世界的暗の砂漠。

005 いやしの石を求めて その2

要求：上交 10 个青い宝石

报酬：**ホイミスト－ン**的使用回数 +1

说明：掉落青い宝石的敌人很多，包括**おどるほうせき（ゼビオンの战い）**、**リザ－ドマン（イ－リム雪原、灵峰レ－ゲンの战い）**、**まおうのつかい（ラオ荒野）**、**よろいのきし（ジャイワ－ルの战い）**，不过无论哪个都不好掉。个人是推荐**リザ－ドマン**。

016 传说の装备への道

要求：用主人公单人挑战魔族の森的试炼

报酬：解除**イ－リム**雪原 C6 的结界，从而获得**ロト**系列的武具

说明：很有难度的任务，可以稍晚再来挑战。

039 血沸き肉跃る战い！

要求：在**ゼビオンの**战い中，用包含武斗家的队伍，讨伐 10 只**エリミネ－タ－**

报酬：**しゅらのこん**

说明：注意，自由战斗**ゼビオンの**战い的位置在试炼**のほこら**，而不是**ゼビオン**。

暗の世界



暗の世界不能使用ルーラ，选择リレミト会回到光の遺迹。玩家一直要前进至暗の浮游城后，才能在光の遺迹的旅の扉选择暗之世界的区域。现在玩家要做的事情就是快速前往暗の浮游城，不过路上的宝箱不要忘了拿。有两条路供玩家选择，暗の砂漠往东、暗の森、暗の峡谷、暗の荒野，或是暗の砂漠往西、暗の草原、暗の雪原、暗の荒野，没有区别。这一路上除了最后，都没有强制战斗，注意回收路上的宝箱即可，里面有不少好东西。

暗の砂漠 与 C7 的鬼火对话可以拿到オ－ガシ－ルド。

暗の草原 与 E8 的鬼火对话，

可以拿到绊ストーン。

暗の雪原：有天空之玉、天空之盾等一大堆好东西，不要错过。与C2的鬼火对话，可以拿到プリンセスオーブ。

暗の森：天空之剑不容错过。与F2的鬼火对话，可以拿到オリハルコン。

暗の峡谷：与E6的鬼火对话，可以拿到元气玉。

暗の荒野：与F5的鬼火对话，可以拿到忠诚のチョーカー。这个区域最后会遇到ダークパンサー，攻击它会进入强制战斗。BOSS的能力并不强，同样是近身背后削脚攻击，不难获胜。获胜后进入其身后的旅の扉，来到了暗の浮游城。进入之后建议后回城整备，顺便回收一下暗之世界其他没有拿到的道具。



1	ふこうのオーブ
2	天使のソーマ
3	せいれいせき
4	元气玉
5	400元
6	ちいさなメダル
7	月のおうぎ
8	ときのすいしょう
9	よごれたほうたい
10	ちいさなメダル
11	暗黒の树木
12	ヘビーメダル



1	だいまどうオーブ
2	たびびとのソーマ
3	50元
4	ゴールドストーン
5	ちいさなメダル
6	ちいさなメダル
7	かがやき草



1	大きなこうら
2	天空のソーマ
3	ちいさなメダル
4	おうごんのかけら
5	ちいさなメダル
6	不思議なドロドロ
7	ちいさなメダル
8	ようせいのひだね
9	ちいさなメダル
10	ちいさなメダル
11	天空の盾
12	こおりの双剣
13	じごくのオーブ
14	ふこうのオーブ
15	はんにゃのオーブ



1	ゴールドストーン
2	なないろのまゆ
3	まどうしの杖
4	ちいさなメダル
5	ちいさなメダル
6	天空のつるぎ
7	ちいさなメダル
8	やみのオーブ
9	大きな化石
10	青い宝石
11	ちいさなメダル



1	ちいさなメダル		5	まじゅうしのオーブ
2	ちいさなメダル		6	圣印のゆびわ
3	幻兽の皮		7	かせきりのはね
4	ふるびたタロット			



1	ほしのかけら		7	ちいさなメダル
2	ギガントオーブ		8	きんのゆびわ
3	ちいさなメダル		9	プラチナこうせき
4	ドラゴンのツメ		10	340元
5	950元		11	破咒のリング
6	赤い宝石		12	ちいさなメダル

暗の浮游城

暗に浮かぶ城

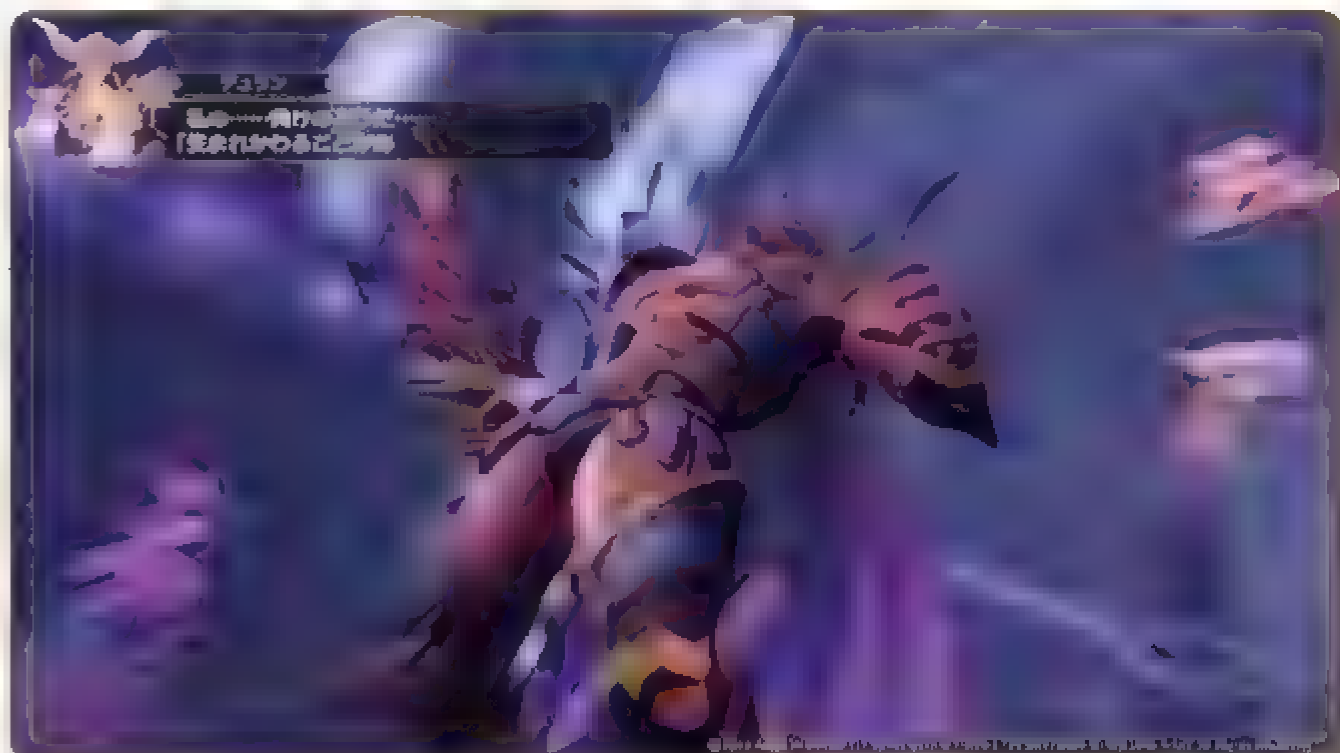
本关只能算是最终决战前的开胃菜，前面是打倒强敌解除结界，

注意F6的宝箱是宝箱怪，攻击力着高，最后是传送带区域，玩家需

要打开机关来改变传送带的方向，然后来到中间的旅の扉就能过关。另外G6、F2各有一个宝箱。

魔兽×魔人×魔帝×魔龙

本关是和四天王的战斗，只有4场BOSS战，顺序可以自己选。F6是**デスカイザ－**，C6是**ミュシャド**，F3是**ギガデ－モン**，C3是**デュラン**。队伍构成除了必备的回复要员外，有余力的话带上加防加攻的人，另外还要有个远程角色。个人建议是先打最难的**デュラン**，发现配置不对就果断退回去重新调整，除**デュラン**外剩下3个问题不大。非战斗状态下调查场地中央的水池可以全回复，包括世界树之叶也会回复。每场BOSS战开始前，对方都会强制取消我方的所有增益状态，必杀槽也会清空。另外请各位放心，四天王只有4个人。（笑）



●デュラン

毫无疑问是本作剧情最强的BOSS之一，个人甚至认为是一周目最强BOSS。魔人最可怕的地方是没有明显弱点，而一周目游戏时除非玩家肯花时间疯狂练级，不然做不到能力压制，结果就生生把DQ玩成了黑暗之魂。记住他所有的招式再应对，是惟一的取胜之道。

突进斩：向前方的二连突进斩，看准时机翻滚两次可以完美躲开，之后能够还击。

三连斩：和突击斩有些类似，不过突击距离短，但最后会追加一次攻击。一般只在中距离使用，同样可以翻滚躲开，之后能反击。

火龙：远距离召唤火龙进攻，角度多变，最可怕的是正前方的火龙，站在中央偏左或偏右的位置可以躲开，不过一般都是锁定后不断左右移动配合翻滚来躲。正面的火龙也可以防御，总比硬吃要好。

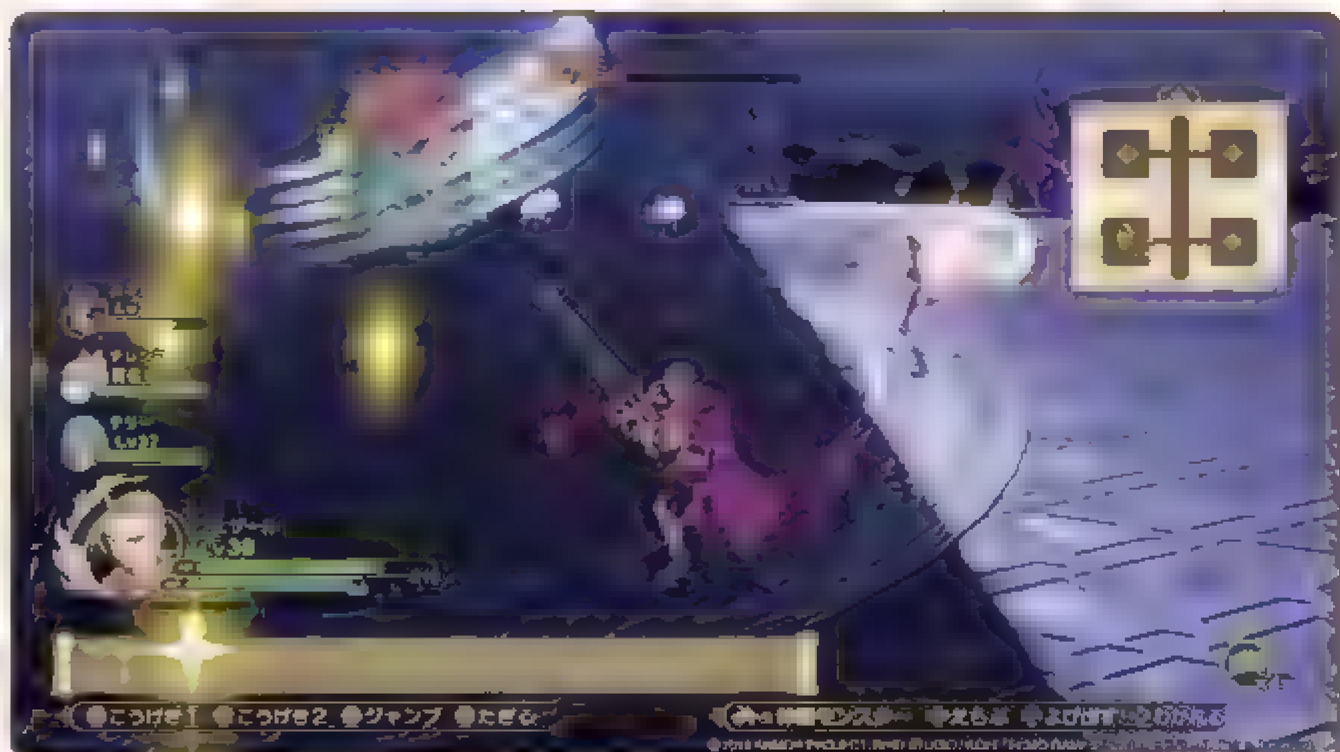
十字火龙：只在近距离使用的招式，4道火龙呈十字状向四个方向射出。只要位置站准，在火龙射出之后就可以果断出手。

喷火：只在近距离使用的招式，可以翻滚躲开，之后有较多的时间还击。

范围火焰弹：一定范围内的火焰魔法，比较容易躲开。

三连火焰弹：直线范围的快速火炎弹，出招前有明显征兆，躲的时候不要慌，抓准节奏滚三下就可以无伤躲开。如果中了的话有可能被追打致死，变身时请务必往左右方向。

火焰回旋斩：只在近距离使用的招式，可以向外翻滚躲开。





●スカイザ-&ミュシャド

这两个BOSS虽然行动模式大不相同，但打起来大同小异，难点在于其HP每削减1/4，就会召唤一批敌人出来助阵。如果上一批敌人还没清光就达到HP下限，那么就会继续出现新的敌人，导致场面异常混乱。由于必杀槽不能带到下一战，建议玩家在新敌人出现时就使用。

●ギガデーモン

这个巨大的家伙比较光明磊落，不会召唤敌人。对付这种巨型敌人的不二法门就是近身后方修脚，但这次BOSS有好几招都能攻击到玩家，最烦的是棍棒二连扫，出招前有明显征兆，可以翻滚躲开，如果保持在其左后方，第二下一般攻击不到玩家。再就是跳起后的坐地攻击，会带来360度的冲击波，HP在50%以下时还会使用3连坐地。掌握其规律之后就只是时间问题了。

ザラームの气配

和上一关比简单了很多。虽然路上有不少机关要开，但基本上就是一本道，只要按照提示打门开机关，就可以一直走到最后。本关怪物硬币掉落很多，又无须保护谁，因此难度很低。最后阶段有4个魔扉，不过一定时间后敌军就会展开最后的猛攻，安心应战即可。



キズナジャスティス

最终战前的又一难关。本关是剧情中难度最高的一场防卫战，玩家要全力保护ホミロン。这一战的关键就是守好它，不要太在意魔扉。开战后先把正面靠前的魔扉关闭，之后就退回来全力防守，有支援型怪物硬币就布防在3个方向，位置不能离ホミロン太近，也不能太远。太远不利于玩家支援，太近则会把敌人放进来，光是擦伤都不好办。本关推荐手控ツェザール，在我方魔物和敌人缠斗时，用冰河斩远距离冻住敌人，能赢得大量时间。

依次出2+2+2个魔扉后，发生剧情，ホミロン咏唱咒文失败。这时不要慌，还是专心防守，再出现4+2个魔扉后，我方援军ダラル王、ジャック将军、カマン队长、ドドス队长、バトルレックス就会出现，不过不要以为这就稳了，接下来才是难点所在。按照剧情的安排，玩家只要前往这5位NPC处，他们就会退回ホミロン的身边，协助它成功发动咒文过关。但实际上此时遍地都是敌人，NPC根本没有退回来的时间，因此玩家还是要以清敌为主，不能放弃防守。等把攻过来的有名字敌人全部击破之后才算是高枕无忧。好在我方援军没有撤退的可能，所以打稳一点儿还是比较保险的。

思いはひとつ



来到了最终决战，不过首先还要攻下4个房间。这里出现的敌人都比较弱，不会对玩家造成什么威胁。由于是最终决战，这里需要改变一下队伍构成。个人的推荐如下：回复要员不可少，再带一个动作快的远程攻击手，主人公建议转出招快的物理职业，**テリー**也是一个值得带上的对象。

来到最后的房间开始最终决战，这是一场二连战。首先是魔王**ザラーム**，其招式多为大范围的攻击，出招前有明显的范围提示，专心躲避的话不难。远距离上他拥有丰富多彩的招式，不过近身则只会使用回旋斩和三连范围魔法，前者看准时机翻滚的话可以躲开，后者只要保持移动就不会中，因此近身攻击是上佳选择，只是注意不要太贪。注意中距离下他会使用冲撞攻击，这一招看起来和回旋斩有点类似，很容易中招，不过只要记住回旋斩只会在近身时才使出就可以了。另外BOSS还能强制取消玩家的增益状态，不过此技双方硬直均等，也没有攻击力，所以并不可怕，推荐手控**テリー**多用分身，诱使BOSS使出这招。这一战总的来说不难，但一定要为下一战打好基础，因为这是二连战，一旦失败的话要回到第一战重新打过。

获胜后便是剧情的最后一战：真·魔王**ザラーム**。这一战的难度很高，BOSS攻击力极大，一开始很容易被打崩盘，一定要学会见招拆招，宁可慢而稳，也不能激进。最终BOSS身为巨大形态的BOSS，同样是左后方削脚最为适宜，但非常无耻的是它会使用超广范围的爆炸魔法来护身，这一招惟一的对策就是朝一个方向不断移动，看到魔法爆裂的瞬间一个回避，才能刚好无伤，只要动作稍慢就会中招。此外最终BOSS的挥爪攻击也能攻击到玩家，因此攻击时一定不能贪。和第一形态一样，BOSS也会取消玩家的增益状态，没有什么风险。

当最终BOSS的HP降至80%时，它会开始使用暗之栏，将除主人公外的随机两名队友关起来，这时主人公的身上会发光，玩家必须手动控制主人公靠近暗之栏，这样就能救出我方队友。这一招十分阴毒，如果主人公不幸被KO，就得操作惟一一名还能动的队友去救，然后再由主人公去救另外两名队友，所以很容易崩盘。因此从此刻开始，只建议玩家手控主人公，这也是我们建议主人公转出招快的物理职业的原因。

当最终BOSS的HP在30%以下时，BOSS会抓住主人公汲取圣杯之力，以每秒999点HP的速度进行回复。此时主人公变得不能控制，而BOSS的弱点圣杯会露出来。此时玩家需要全力输出，如果能给BOSS一定数量的伤害，就可以救出主人公并令BOSS露出圣杯、陷入硬直。相反如果失败，则会受到无法回避的全体伤害。这里推荐是手控**テリー**，分身后的□□△连按可以对BOSS造成巨大伤害。进入这一状态后，离胜利就不远了，坚持到底，就是最后的胜利。



OVERWATCH

攻略透解 GUIDE THROUGH

本攻略对应游戏版本：1.02版本

游戏白金/全成就时间：100小时以上

守望先锋 | Blizzard Entertainment | 主视角射击

多机种

Overwatch 实版

2016年5月24日 在线1~12人 对应年龄：13岁以上

售价为PS4/XOne 599元

经过漫长的等待，暴雪的FPS大作《守望先锋》终于如期而至。本作优秀的素质并没有让苦等的玩家们失望，并且让更多的人沉浸其中，在全球掀起了一股热潮。与暴雪近期的其他作品一样，本作的游戏规则简单易懂，系统也不算复杂，属于易上手、难精通的游戏。21名可选英雄的上手难度与玩法各不相同，这也是本作最值得研究的部分，本次的攻略透解就将为大家带来本作的基础知识介绍以及全英雄入门攻略，希望能对大家起到帮助。

文 乙太 美编 刚精

操作列表

PS4	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	准星移动
方向键→	方向键→	切换武器
方向键↓	方向键↓	交流菜单
方向键↑	方向键↑	喷漆
方向键←	方向键←	英雄信息
	B	蹲姿切换
×	A	跳跃
□	X	装填弹药
△	Y	终极技能
R2	RT	主武器射击
L2	LT	副武器射击
L1	LB	技能 1
R1	RB	技能 2
R3	RS	近战
触控板	VIEW	得分面板

游戏画面

1 角色头像：头像下方为玩家等级，需要通过不断进行比赛以及比赛中表现优异获得的经验值来提升。每升一级可以获得一个补给箱作为奖励，提升一定等级后，角色头像四周的框会发生变化。

2 生命值：角色的生命值上限以及当前生命值，每格为25点。可能由三种颜色构成，白色为普通生命值；黄色为护甲，护甲部分带有减伤效果；蓝色为护盾，保持不受伤时会在一定时间内缓慢回复。

3 火力全开槽：每当玩家在比赛中为队伍做出贡献，火力全开槽便会增长，这些贡献涉及到玩家行动的方方面面，包括击杀、治疗、目标点攻防等等。攒满后角色会进入火力全开状态，直到被击杀才会解除。如果在比赛中维持长时间的火力全开状态，即可在比赛结束时获得名为"MVP"的杰出卡。

4 终极技能槽：显示终极技能充能的百分比，充能完毕后即可进行使用。每个英雄终极技能的充能时间各有不同，除了会随着时间缓慢增长外，英雄的输出以及治疗行动也会为终极技能进行充能。

5 技能图标：显示可用技能以及冷却状态，开启时变为黄色，冷却中时技能图标上会显示剩余的冷却时间。

6 武器图标：武器图标旁会显示武器的最大填弹数以及目前的残弹量。

7 准星：玩家的武器准星，能够在设置中更改准星的形状，以及在射击时准星是否会扩散，玩家可以根据习惯进行调整。

8 比赛信息：显示比赛相关的信息，不同规则下有不同的信息，用于让玩家直观地了解比赛局势的优劣情况以及剩余时间。



游戏模式

本作是一款多人对抗型FPS，但游戏中也有着不少供玩家娱乐以及练习的模式，每个模式都有着独特的地方，下面就为大家依次介绍。

快速游戏：快速游戏即常规的匹配模式，系统会为玩家快速匹配水平相当的对局。一般来说，如果玩家是与好友开黑的话，匹配到的对手往往也是开黑队伍。两支队伍匹配上后即会随机选择一张地图开始比赛，若比赛结束后没有人离开，则会继续在该地图进行下一轮比赛，不过攻守方会交换。玩家可以在比赛的中途退出游戏，但不能过于频繁，因为这样会影响经验值的获得率。值得一提的是，如果玩家进行

单人匹配的话，是有机会匹配至一场正在进行但是缺人的比赛中的，此时如果战败的话也会在胜负场的统计中有所记录。

对抗电脑：与其他玩家匹配后一同进行人机对决，玩家可以通过选择难度来调整电脑的实力，分别为简单、中等以及困难三个档次。虽然电脑不会考虑战术因素，但高难度下的枪法十分精准。因此如果玩家想要在实战中练习不够熟悉的英雄的话，对抗电脑是最好的选择。

自定义比赛：完全由玩家掌控的模式，玩家可以与好友或电脑进行自定义对战，能够邀请任意好友作为队友或对手进行游戏。自定义比赛提供了诸多自定义要素可供玩家自行调节，包括了地图、英雄以及各项数值，玩家可以通过更改这些选项来设置出属于自己的游戏规则。

每周乱斗：每周乱斗同样是需要匹配进行的模式，不过该模式下的游戏规则并非标准规则，而是会每周发生变化。发生变化的规则会包括英雄、地图限制，以及各项数值的调整等等，具体的规则信息能够在乱斗信息界面中查看。

训练靶场：训练靶场是一个较为特殊的训练场所，玩家能够在这里找到静止不动、时刻移动以及不断进行攻击的机器人，这些机器人都能作为练习枪法的靶子。在靶场中，玩家能够迅速切换想要练习的英雄，并且选择合适的场地进行射击训练。



地图与规则

《守望先锋》的游戏中共有12张风格各异的地图可供玩家们游玩，这些地图的获胜规则大致可以分为四种，分别是攻防战、运载目标、占领要点以及攻击/护送运载目标，这四种获胜规则的具体说明如下。

攻防战

对应地图：阿努比斯神殿、花村、沃斯卡娅工业区

攻防战的两支队伍会分为进攻方与防守方，进攻方的目标是在限制时间内依次占领地图上的两个目标地点，而防守方则需要阻止进攻方占领这些地点。需要占领的地点往往位于地图的两个不同的位置，只有在进攻方攻下A点后，B点的攻防才会开放。需要占领的地点上会有一个进度条，进度条的三分之一与三分之二处会有两个标记。当占领区域内只有进攻方成员时，进度条便会增长，而当没有攻方成员时进度条又会逐渐降低，但是只会降至上一个标记处。也就是说，进攻方不需要一次性将占领点拿下，而是可以分数次逐步占领。当进攻方占领A点后，便会获得数分钟的时间加成，同时地图上的第二个重生点也会开启，方便进攻方更快到达B点。

进攻方在准备阶段时无法走出出生点，但防守方可以利用这段时间在地图上进行防守部署。相比进攻方，防守方要做的事相对简单一些，那就是防止进攻方占下所有地点。由于防守地图往往并非只有一个门可以进入，进攻方可能会考虑绕后直接占点。而需要注意的是，当占领地点上同时站有攻守双方的角色时，进度条会停止走动，因此防守方必须时刻留意占领点的状态，如果点上出现了进攻方成员，便要及时进入占领点防止进度条的进一步增长。

当比赛的限制时间耗尽时，画面上方会出现加时槽，此时只要有进攻方成员在点内，加时槽就不会减少，反之则会迅速减少。因为只有加时槽耗尽后防守方才能获胜，因此当进攻方成员无法进入点内与防守方对抗时，可以考虑在周旋的过程中不断踩进点内刷新加时槽，以赢取时间等待队友的支援。

运载目标

对应地图：监测站直布罗陀、多拉多、66号公路

运载目标即俗称的推车图，比赛双方依然分为进攻方与防守方。进攻方的获胜条件是在限制条件内将车辆中的运载目标护送到指定地点，而防守方则必须阻止车辆到达指定地点。进攻方的出生点在车辆附近，而防守方会在终点附近。当进攻方成员靠近车辆后，车辆便会开始前进，每多一名成员，前进的速度便会得到加快，3名成员即可让车辆达[illegible]

[illegible]个检查点，当车辆通过检查点后，限制时间就会得到一定的延长。当进攻方与防守方同时出现在车辆附[illegible]方成员时，车辆在一定时间后便会后退，后退速度慢于进攻方一人推车时的速度。该规则下限制时间耗尽时同样会有加时阶段，此时只要有进攻方成员在车辆旁，加时槽便不会减少。车辆是该规则下的重要目标，在车辆旁的角色能够获得生命值回复，还能够将车辆作为掩体。无论是进攻方还是防守方，都不能离车辆太远，并且在确保没有威胁的情况下尽量靠近[illegible]



占领要点

对应地图：漓江塔、伊利奥斯、尼泊尔

每张占领要点的地图均分为三张小地图，在比赛的过程中，两支队伍被分为红蓝两方，依次在三张地图中进行比赛，优先取得两个回合胜利的队伍获胜。每张小地图上都有一个需要激活并且占领的要点，待要点解锁后，玩家即可占据要点区域对其进行激活，当只有一方的成员在要点中时，画面上方对应队伍颜色的激活进度条便会增长，进度条增长完毕后，画面中央的占领百分比便会开始增长，当百分比达到99%后便会进入加时阶段，此时保证另一方的角色不在点内并且等待加时槽耗尽，即可获得一回合的胜利。需要注意的是，当一支队伍的占领槽处于百分比增长阶段，另一支队伍的成员进入点内也不会使增长停止，此时需要先确保点内没有敌人，并让进度条走一遍，才能使对手的百分比停止增长。本规则下，准备阶段倒计时结束后双方便可向要点进攻，不过要点还需要数十秒才会解锁，此时玩家不要轻易进入点内，在点外与敌人周旋是不错的选择，当占领要点后，最好选用防御性能较好的英雄在点内阻止敌人入侵。



攻击/护送运载目标

对应地图：国王大道、努巴尼、好莱坞

[illegible]运载目标两种规则的混合，进攻方需要先占领运载目标所在区域，再[illegible]有什么差别。

TIPS 不同于其他FPS 本作的近战攻击并不能秒杀对手，只能带来30点伤害，并且具备1秒左右的冷却时间。不过对于部分英雄，可以采取换弹加近战攻击的方式来提高换弹速度

全英雄上手攻略

无论采用何种游戏规则，每支队伍都要从21名英雄中选出6名进行比赛，可以选择与队友或对手重复的英雄进行游戏。这些英雄按照定位被分为了突击型、防御型、重装型以及支援型，正常情况下，一支队伍往往需要由四种不同定位的英雄搭配而成，因为缺一不可。但由于每个英雄的玩法都截然不同，各有优劣，玩家难免会在英雄的选取和使用上出现难题，而下面的英雄攻略部分，将会带来全部21名英雄的全面解析，希望能够对大家有所帮助。

突击型英雄

突击型英雄的特点为擅长进攻与偷袭，拥有灵活的走位技巧以及高爆发的攻击手段，缺点为血量较少，缺乏防御手段，难以在敌人的围攻中存活。

士兵：76

上手难度：★★☆☆☆

简评

士兵：76对于新手而言十分好上手，其射击手感与普通FPS最为接近，FPS老手可以迅速熟悉。由于拥有200的血量，并且拥有快速且高额的回复手段，士兵：76在突击英雄中生存能力较强，而全自动步枪与榴弹炮也保证了火力，是个无论在输出还是生存上都有着不俗表现的角色。但是由于在各方面都发挥均衡，士兵：76也就无法在某一方面有突出的表现。

对抗策略

与士兵：76对抗时，需要留意其是否已经释放过生物力场。千万不要对一名残血的士兵：76贸然发动突击，因为很可能被其借助生物力场反杀。士兵：76的终极技能开启时会有明显的语音提示，发动过程中眼睛会闪光，此时应当避免与其进行正面冲突，除非你能保证打出枪枪爆头的高爆发。值得一提的是，士兵：76的攻击以及大招效果都能被莱因哈特的盾牌阻挡，因此躲在队友盾牌的后面来对付他也是不错的选择。

主武器：重型脉冲步枪



士兵：76的重型脉冲步枪为其提供了极为稳定的连续射击手段，连射的射速较高，不过单发子弹的中距离非爆头伤害仅为17点。士兵：76虽然能够依靠高射速的子弹压制敌人，但这样往往不能保证射击的精准度。因此对于高手而言，想要提高士兵：76的输出能力，就必须要学会利用点射对敌人进行爆头，借助双倍伤害迅速解决掉生命值较低的敌人。

副武器：螺旋飞弹



士兵：76可以从步枪中射出螺旋飞弹，对命中的敌人造成120点左右的伤害，并且会对附近的目标造成80点的溅射伤害，不过自己在附近时，也会受到40点的溅射伤害。士兵：76的普通射击与螺旋飞弹配合，往往能够更为高效地杀敌。螺旋飞弹只能装填一发，并且在释放后拥有8秒CD，在中距离的正面对抗中可以作为先手攻击使用。此外，螺旋飞弹还可以作为助推手段，让士兵：76实现“火箭跳”。具体的实施方法为跳跃时对垂直或水平方向使用螺旋飞弹，这样就能直接跳上一些正常无法跳上去的高台。

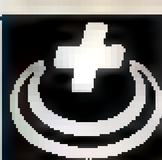
技能1：疾跑



士兵：76在移动时按下技能1所对应的按键即可进入跑动状态，此时移动速度会加快。疾跑没有时间限制，也没有冷却时间，但在疾跑的过程中，不能进行攻击或使用其他技能，一旦使用疾跑便会停止。疾跑的过程中，如果进行跳跃的话，士兵：76的跳跃距离会得到增加。



技能2：生物力场



该技能在使用后会在角色站立位置放置一个静止不动的回复力场，该力场内的所有友方角色都能获得每秒35点的生命值回复，持续时间为5秒，而该技能的冷却时间为15秒。在所有突击型英雄中，士兵：76的治疗技能最为简单粗暴，回血速度快而且范围大，能够有效地增加自己和队友的续航能力。

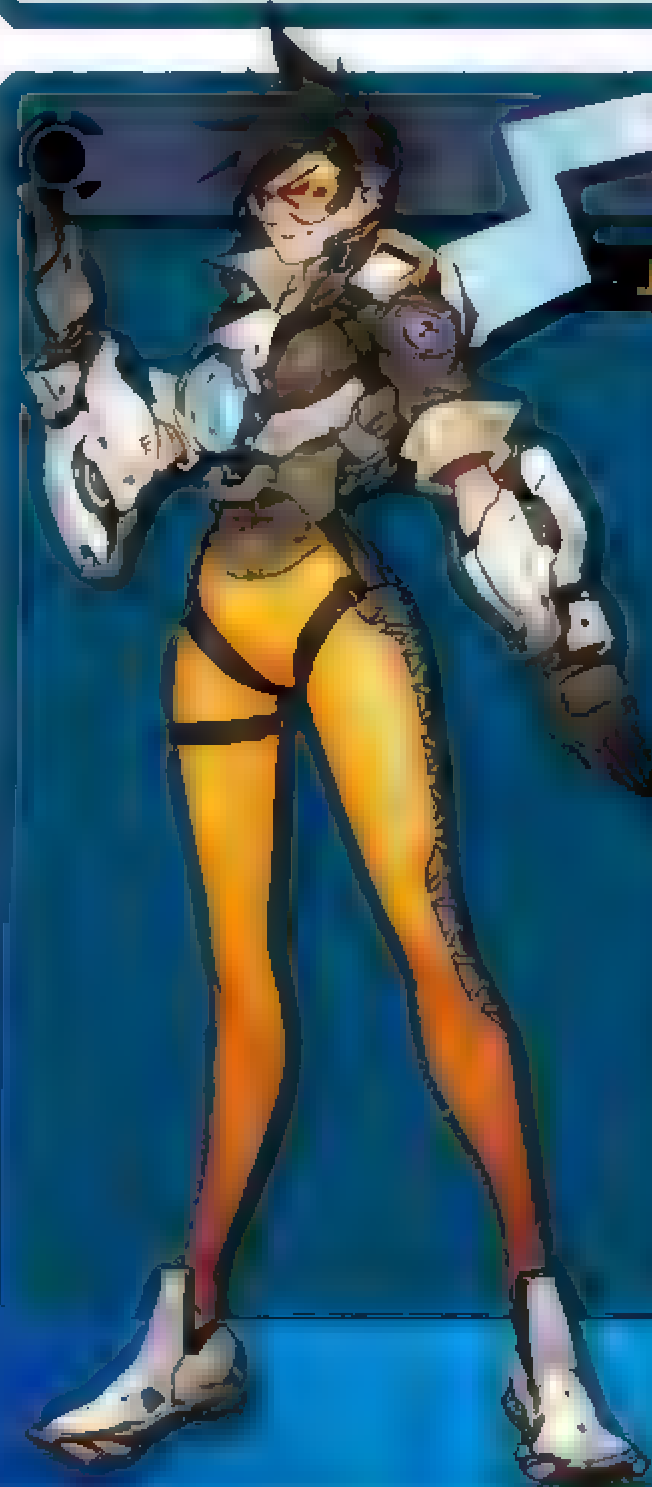
终极技能：战术目镜



士兵：76的大招简单来说就是自动瞄准，在战术目镜开启后，士兵：76的弹药会自动得到填充，同时画面中央会出现一个圆形的范围，该范围内的一名敌人会被自动锁定，此时玩家只要开枪即可自动命中敌人。此外，在战术目镜开启时，上弹时间会缩短一半。不过需要注意的是，战术目镜无法同时对多个目标进行锁定，并且会被物理障碍阻挡，比如莱因哈特的盾牌或美的冰墙。战术目镜开启时，射击不会具备爆头判定，因此也享受不到爆头的双倍伤害加成。不过在较远距离对付一些脆皮或残血敌人时，战术目镜依然是不错的收割手段。



猎空



上手难度：★★★☆☆

简评

猎空虽然是封面角色，但想要精通却一点都不简单。凭借技能“闪现”与“闪回”，猎空能够实现在敌人间灵活地走位，高射速的子弹也为其提供了较高的爆发力。不过猎空的生命值只有150点，是个名副其实的脆皮型角色，稍有不慎就有可能被敌人的攻击秒杀。也正因为如此，猎空的玩家必须拥有精准的瞄准技巧，能够在最短的时间内瞄准敌人进行射击。此外，想要用猎空在地图中灵活穿梭，也要对地图有着相当的熟悉程度，否则很容易穿梭到死路之中。

对抗策略

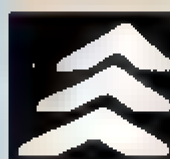
在对抗中，猎空往往会混进敌人后排充当搅屎棍的角色，如果你使用的是火力强劲的英雄，那么就需要勇敢地与其刚正面，让她没有使用技能走位的机会。如果你使用的是行动较为缓慢的肉盾型角色，也可以考虑不与其太过纠缠，毕竟比赛还是要把胜利目标放在第一位。猎空的终极技能在释放后会出现感叹号的提示，此时要看清感叹号的位置尽量远离，但如果不慎被炸弹黏住了的话，那也只能自求多福了。

武器：脉冲双枪



猎空的主武器脉冲双枪的填弹量为 40 发，射程较近，但是子弹的射速极快，可以在瞬间全部打出，集中打在一个部位上。每发子弹的伤害为 6 点，如果全部对准头部打的话，那么就可以在瞬间打出高达 480 点的成吨伤害。因此，想要让自己的猎空成为合格的突击手的话，必须磨炼自己的爆头能力。当然，即便不进行爆头，猎空的 40 发子弹也足够秒杀对面的脆皮了。此外，脉冲双枪的上弹时间为 1 秒，还算比较快，即使一排子弹没有打死对手，也能够依靠闪现走开准备第二波攻击。

技能 1：闪现



闪现可以让猎空实现在水平位置进行瞬移，移动距离适中。每一个闪现都需要几秒的填充时间，但玩家最多可以积攒 3 个闪现，用于在短时间内连续释放，当玩家释放过 3 次闪现时下一个闪现正好填充完成的话，玩家即可在短时间内连续释放 4 次闪现。闪现可以说是猎空用于走位的核心技巧，熟悉地图后善于使用，就能将敌人玩弄于鼓掌之中。不过注意在使用闪现时要多转镜头，以免将自己送进死胡同里。

技能 2：闪回



闪回的技能效果即时间回溯，该技能可以让猎空回到 3 秒前的状态，包括位置、生命值、弹药都会得到回复，但失去的护甲与护盾则无法得到恢复，该技能的冷却时间为 12 秒。闪回不仅能够为猎空提供额外的位移手段，还能够为猎空回复状态，使其续航能力得到提升。一般情况下，当遭遇较多敌人处于劣势，或击杀敌人准备撤退时，都可以考虑使用闪回技能。由于闪回的冷却时间较长，因此千万不能随意进行使用，以免在危机时刻缺少了保命的手段。

终极技能：脉冲炸弹



猎空的终极技能是向中距离扔出一个会在 1 秒后爆炸的脉冲炸弹，炸弹会对最为接近的目标造成 450 点伤害，该伤害会随着与炸弹的距离递减，并且也会波及猎空本人。值得一提的是，炸弹带有黏附效果，如果精准扔到敌方角色身上的话，敌人就难逃被炸的命运，用来对付炮台与秩序之光的设置物也是不错的选择。由于脉冲炸弹会对猎空自己造成伤害，因此在释放前一定要留好闪现或闪回，确保在释放大招后能够借助技能及时进行撤离。



法老之鹰

上手难度：★★★★★

简评

在所有突击型英雄中，法老之鹰最擅长进行远距离作战。法老之鹰在按住跳跃键时能够进行缓慢的飞行，主武器拥有高伤害以及足够的射程，法老之鹰能够从高空对远处的敌人实行有效打击。在混战时，法老之鹰往往能够从高处或远处对敌人造成出其不意的伤害。在敌人站位较为紧凑的地图中，法老之鹰往往可以依靠主武器的溅射伤害以及终极技能的 AOE 伤害对给予敌人成吨的输出。但是在一些不够空旷的地图中，法老之鹰往往不能找到合适的输出点，为队伍带来的输出收益也会少很多。

对抗策略

在远距离与法老之鹰进行对抗显然是不够明智的选择，不过 200 血的法老之鹰是一个标准的脆皮，很容易被秒杀，在空中时也容易被当成活靶子。推荐用死神、麦克雷等高输出的英雄绕后接近她，被近身的法老之鹰对付起来会简单很多，不过仍要注意躲避其火箭弹。当然，使用狙击手藏在角度刁钻的位置，也可以在不经意间将敌方的法老之鹰直接秒杀。如果法老之鹰在释放大招的话，直接将其击落是最好的解决方案。

武器：火箭发射器



作为法老之鹰的主要攻击手段，火箭发射器发射的每发飞弹都具备 120 点左右的伤害，并且具备 80 点的溅射伤害，附带一定的击退效果，最大填弹数为 6 发。凭借高伤害与 AOE 能力，火箭发射器能够对扎堆的敌人造成不错的输出。不过火箭发射器的射速较慢，具备明显的弹道，玩家需要在瞄准时计算好一定的提前量。需要注意的是，火箭弹会对法老之鹰自身造成 40 点的溅射伤害，靠墙射击时需要注意不要将火箭弹射在墙上误伤自己。

技能 1：推进背包



推进背包可以让法老之鹰瞬间弹射至高空，此时可以长按跳跃键使其处于浮空状态，冷却时间为 10 秒。在被敌人近身时，利用推进背包飞至空中是不错的逃跑手段。此外，如果玩家选择原地飞空的话，还可以对敌人进行垂直的空中打击。不过需要注意的是，利用推进背包飞至空中后，法老之鹰便缺少了在空中快速移动的手段，很容易被当做活靶子。因此，尽量保证在输出后选择安全的落点回到地面，再寻找时机飞至空中进行下一轮攻击。



技能 2：震荡冲击



震荡冲击的效果是向瞄准方向发射出小型火箭弹，其伤害可以忽略不计，但带有较强的击退效果，能够将敌人直接弹开。在不慎被肉盾型敌人近身时，震荡冲击是在无法击杀敌人时有效的防御手段，能够用于打乱敌人的节奏，为自己争取逃跑或输出的时间。在一些高台边缘等特殊地形处，震荡冲击还能够直接将敌人推下高台，完成绝妙的地形杀。

终极技能：火箭弹幕



法老之鹰的终极技能是朝瞄准方向快速发射大量火箭弹，每发火箭弹的伤害在 50 点左右，并且射速极快，持续时间为 3 秒，敌人受到此技能的正面攻击基本没有存活的希望。火箭弹幕的的有效范围较大，不过玩家还是需要在发射的过程中调整瞄准方向，以便更为精准地打击移动中的敌人。此外，法老之鹰在释放终极技能时是无法移动的，因此最好选择在制高点进行释放。火箭弹幕如果在敌人扎堆时进行释放的话，很容易就能同时击杀多人，推荐与查莉娅或美的控场型终极技能配合使用。



TIPS 地图的各个角落中会出现血包，小血包能够回复 150 点生命值，大血包能够回复 250 点，血包的冷却时间不长，但提供的帮助很大，因此熟悉它们的位置十分重要。

死神

上手难度：★★☆☆☆

简评

死神是名副其实的近身战与游击战高手，250点生命值使其具备一定的生存能力。主武器在近身战时具备惊人的火力与爆发力，而借助幽灵形态的无敌时间，则可以在与敌人单挑时更好地与敌人周旋，在与没有控制型技能的敌人贴身战斗时，死神无疑能够占据极大的上风。整体而言，死神是极其适合单走与绕后的独行侠，在对付堡垒、炮台以及肉盾型英雄时都有不错的表现，也能轻松抓死狙击手。此外，死神的被动技能灵魂收割，使其能够在击杀敌人或直接在地图上获取用于回复的灵魂，每个灵魂能够带来50点的生命值回复，如果连续击杀敌人的话，就能够获得连续的生命值回复，使其获得极强的续航能力。

对抗策略

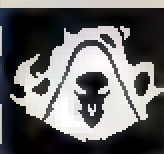
想要防范死神，就必须留意好他的位置，在其接近前将其解决是最好的选择。如果不幸被其接近而被迫与其正面对抗的话，需要留意其释放幽灵形态的时间，以免浪费不必要的火力。千万不要用血少的英雄追逐残血的死神，因为他惊人的爆发力可以轻易将你反杀。死神的大招是需要注意的，当听到其释放大招的口号时，需要及时确定其位置并且进行远离，虽然难免会受到波及，但血量较高的角色也有机会脱离被秒杀的危险。

武器：地狱火霰弹枪



死神的主武器是其除大招及近战外惟一也是最主要的输出方式，其射击方式为散弹，实际的射击范围会比准星大。霰弹枪一次射出的子弹为20颗，每颗子弹的最大伤害为7点，并会随着距离而降低。因此，需要最大化死神的输出，贴身作战并且保证每一次射击命中的最大化以及伤害最高化是十分重要的。由于是散弹，死神在对敌人上身射击时有几率让一部分子弹获得爆头判定，因此没有必要瞄准头部进行射击，确保全部子弹的命中才是最重要的。死神在装填子弹后最多能够进行8次射击，其填弹速度不算快，可以在填弹时接一次近战攻击来略微缩短填弹时间。此外，可以考虑在填弹动作进行到一半时进入幽灵形态，以便获得最佳的射击时机。

技能1：幽灵形态



开启幽灵形态后，死神会进入无敌状态，并且移动速度会加快，不过此时并不能进行除移动和跳跃外的其他行动，持续时间为3秒，冷却时间为8秒。幽灵形态是死神在战斗中的核心技能，他能够在遭遇窘境时让死神全身而退，也可以用于躲避敌人的致命攻击，或者为玩家制造合适的输出时机。因此，把握好幽灵形态的使用时机十分重要，在与敌人进行单挑时，往往可以在换弹过程中使用幽灵形态，来赢得极佳的换弹时间。此外，幽灵形态也可以用来解除一些Debuff状态。

技能2：暗影步



死神可以借助暗影步完成远距离的瞬间传送，在开启后玩家可以选择传送地点，该地点可以是高台，但无法进行穿墙，技能冷却时间为10秒。选定地点后，死神便会进行传送，不过传送会有实行动画，该动画的过程为2秒，此时死神并不会处于无敌状态，很容易成为靶子。因此，想要在战斗中使用暗影步逃跑是不现实的，但是在游走时，暗影步能够帮助死神移动至平时上不去的高台，帮助死神实现绕后。当然，借助暗影步移动至狙击手或炮台附近以便死神对他们完成击杀也是不错的选择。

终极技能：死亡绽放



死亡绽放在释放后死神便会转圈对周围的所有敌人进行攻击，范围内的敌人将会同时受到每秒150点左右的伤害，持续时间为3秒左右。在终极技能的释放过程中，死神可以进行极为缓慢的移动，但此时也会成为敌人攻击的目标。但想要让大招的收益最大化，则必须在人堆中使用。因此，推荐玩家在查探好敌人位置后，利用暗影步进入人堆释放大招。此外，如果玩家在与多名敌人周旋的话，也可以考虑利用楼梯或转角等视角死角诱骗敌人，再依靠大招的输出来完成击杀。

源氏

上手难度：★★★★☆

简评

拥有忍者造型的源氏可以说是游戏中最为帅气的英雄，其招式也是如此。源氏拥有极高的机动性，不仅能够爬墙还能够二段跳，并且拥有快速并且附带斩击伤害的位移技能，可以说是游走以及切后排的专家。在作战时，源氏需要尽量拉近与敌人的距离，充分利用飞镖以及近战对敌人造成伤害，并且借助技能闪反弹子弹。即使被人围攻，源氏也可以利用高速的移动及时逃脱。不过使用源氏必须确保飞镖的射击准确度，否则很容易出现与敌人周旋时间过长也无法将对手杀死的情况。此外，200的生命值以及缺乏回复手段，也让源氏无法拥有较强的续航能力以及抗压能力，对玩家的操作以及失误率要求较高。

对抗策略

从远距离对付源氏是最好的选择，尽量不要使其靠近。对抗源氏首先要留意的就是其闪的释放，源氏在释放闪时身体周围会出现橙黄色的特效，此时需要确保不进行射击，推荐先用近战攻击蹭血。尤其是堡垒等射速较快的角色，一些控制型技能也最好待其释放完闪后再进行使用。源氏释放终极技能后会具备极高的斩击伤害，此时需要与其保持一定的距离，否则即使是重装英雄也很容易被秒杀。

武器：镖



虽然源氏的主武器只有一个，但是却拥有两种射击方式。第一种通过主武器射击键使用，源氏会朝瞄准方向连续射出3枚飞镖，每个飞镖都能造成30点左右的伤害。对付一般的脆皮型敌人，需要两轮飞镖再配合近战才能解决，推荐采取飞镖加近战再加飞镖的方式进行攻击，也可以配合影的突进伤害完成击杀。三连射的射速尚可，射程也令人满意，在中距离也能有不错的发挥。

第二种飞镖射击方式需要通过按副武器射击键使用，源氏会朝水平方向同时射出3枚飞镖，每个飞镖的伤害依然为30点左右，不过射程较近，适合同时对付多名敌人时进行使用。

技能1：影



影可以让源氏向前冲刺一段距离，该距离会随着玩家瞄准角度的不同而发生变化，在冲刺时源氏会对冲刺路线上的敌人造成50点伤害，该技能的冷却时间为8秒。值得一提的是，当源氏参与击杀敌人时，处于冷却状态的影即可立刻刷新。影是源氏在混战中灵活走位的核心技巧，利用影绕到敌人后方，再用飞镖加近战击杀敌人是每一个源氏玩家都必须掌握的技巧。由于击杀会使影的冷却直接刷新，这使得源氏能够在不断地击杀中获得持续的灵活移动手段。此外，二段跳配合影还可以直接让源氏跳上一些远处的高台。

技能2：闪



闪是源氏最核心的技巧之一，该技能的开启过程中，源氏能够反弹所有实体子弹，还有角色的攻击型技能，反弹的方向为玩家准星所指的方向，甚至可以直接利用反弹对敌方爆头。该技能的持续时间为2秒，冷却时间为8秒。需要注意的时候，使用闪时无法使用其他攻击和技能，也无法反弹能量武器的攻击，例如温斯顿的镭射枪、查莉娅的能量枪、美的冷冻枪以及秩序之光的能量枪。但是任何技能型子弹都是可以反弹的，这其中也包括了半藏大招射出的箭、麦克雷的闪光弹等等，不过这对玩家开启闪的时机要求较高。

终极技能：斩



源氏在开启终极技能后，其主攻击手段将会变为用剑斩击，每刀的伤害高达120点，两刀足以击杀一名满血的脆皮角色，斩击的距离比普通的近战攻击远不少，属于中距离型攻击方式。斩的持续时间为8秒，在该状态下飞镖将无法使用。在开启斩的状态下，源氏依然可以使用影与闪来配合击杀敌人。如果玩家能够持续击杀并且保持影的冷却不断刷新，便可以在短时间内完成连续的击杀，可以说是爆发能力非常高的终极技能。但是需要注意的是，斩在开启时会有短暂的施法时间，因此需要尽量在不被敌人发现的地方进行开启。

麦克雷

上手难度：★★★★★

简评

就目前的情况来看，麦克雷可以说是游戏中最强的单挑英雄，他拥有强力的控场、极高的爆发以及灵活的走位与换弹能力，终极技能也具备爆发力与收割能力。依靠闪光弹的眩晕配合6连发射击，麦克雷能够近距离击杀任何一名血量在400以下的敌人，并且能够配合翻滚换弹进行下一轮输出，十分简单粗暴。即使从远程作战，麦克雷子弹优秀的弹道以及伤害也让其拥有了不错的阵地战能力。当然，麦克雷也有着缺点，那就是续航能力较差，需要依靠治疗以及医疗包对生命值进行补给。

对抗策略

对付麦克雷最好的办法就是从远处解决掉他，当然想要近距离与其对抗也并非没有胜算，尤其是路霸或美这种控制能力较强的英雄，在被麦克雷发现之前抢占先手，也可以让麦克雷的爆发没有发挥之地。麦克雷的大招在发动时会有明显的语音提示，此时找个房子躲起来往往是避免被秒杀的最好方法。

武器：维和者



麦克雷的主武器也拥有两种射击方式，第一种为具备一定间隔的单次射击，每发子弹的伤害最高为70点，最低为35点，伤害随距离的增加而降低。子弹射出后弹道优秀，基本不用计算提前量，中距离用于爆头是比较好的选择。第二种射击方式为副武器按键的六连射，能够在极短的时间内连续射出六发子弹，每发子弹的伤害计算方式与单次射击一样，但是不具备爆头判定。不过在闪光弹眩晕效果的配合下，近距离的六连发已经可以打出420点伤害，爆发力极强，可以说是麦克雷游走型玩法的主要攻击手段。

技能1：战术翻滚



战术翻滚能够朝任一方向进行快速翻滚，能够用于躲避敌人的攻击，并且调整位置。最重要的是，战术翻滚能够自动完成弹匣的填装，这对于麦克雷而言无疑是非常强大的帮手。当玩家的六连射没有干掉对手或子弹正好用光时，利用战术翻滚填弹后继续输出往往能够达到扭转战局的效果。

技能2：闪光弹



麦克雷能够朝前方投掷出一枚闪光弹，闪光弹会在极短时间内爆炸，除了能够对敌人造成25点左右的伤害外，还能对范围内的敌人造成眩晕效果，眩晕时间大概在0.7秒左右。闪光弹通常作为攻击的起手动作，无论是先手还是后手，正面对抗还是偷袭，闪光弹都能起到很好的控制作用，让麦克雷能够安全稳定地秒杀敌人。

终极技能：神枪手



麦克雷开启终极技能神枪手后，将会对视野内的最多3名敌人进行同时锁定，锁定需要花费数秒的时间，该时间根据敌人的血量上限来定，每100血为1秒。当锁定完成后，玩家即可通过射击讲将锁定的敌人秒杀。神枪手状态的持续时间为6秒，并且在进行一次射击后便会消失，锁定状态时可以进行取消，取消的话会保留50%的终极技能的充能。需要注意的是，麦克雷在释放大招时身上会闪着明显的红光，移动速度也会减慢，并且敌人会收到声音提示。因此，虽然神枪手能够无视距离秒杀敌人，但在释放时依然留意自身所处的位置，以免在释放大招时被人反杀。



防御型英雄

防御型英雄均为适合在比赛中进行防守作战的英雄，他们可以被分为二类，分别是善于远距离作战的狙击手、拥有强火力的炮台或炮台建造者以及拥有强力控场的英雄。这些英雄的血量适中，善于借助地形优势进行被动防御，但在主动进攻方面稍显劣势。

TIPS 全场最佳除了会记录玩家完成连杀或同时击杀的精彩场面，还有二种特殊称号，残血反杀可以获得救世主；高难度的技巧击杀可以获得神枪手；打断敌人的重要技能或终极技能可以获得终结者。

托比昂

上手难度：★★★★★

简评

对于之前并没有接触过FPS类型的新手玩家来说，无需太多射击操作的托比昂是个不错的选择。作为一名依靠炮台进行主要输出的静态防御型英雄，托比昂在对战中的主要任务就是建造和维护炮台，并以此来提供稳定的火力输出。因其所建造的固定炮台有着自动追踪并射击敌人的特性，所以托比昂经常出现在防守方的队伍之中。总的来说，作为依靠炮台输出且本体输出并不算优秀的托比昂来说，与英雄的操作相比，炮台放置的位置、资源的合理收集显得更为重要。

对抗策略

对抗以炮台作为主要输出但自身只有200血量的托比昂，快速地拆掉炮台并将之击杀成了我们对抗他的主要策略。由于炮台在射击时会有一条线指向攻击对象，因此可以通过这条线反向找到炮台的位置。炮台的射程只有40m，因此一些射程远的英雄在发现炮台之后能够轻易地将之拆毁；炮台在同一时间内只能攻击一名敌人，因此与一名肉盾型角色配合能够稳定地对炮台进行输出。由于托比昂的终极技能“熔火核心”能够给托比昂增加300护甲和100%的攻击速度，所以即使托比昂没有了炮台也不能对其掉以轻心。

武器：铆钉枪



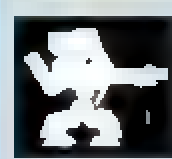
虽说炮台才是本体，但托比昂本身还是有着一定的输出。他的武器是铆钉枪，18发子弹，装填时间2s，射速2rps。主武器射击键是射出一发子弹，伤害70。由于这种方式打出的子弹的轨迹是抛物线，因此在射击远处的敌人时需要有一定的预判。副武器射击键是近距离打出一把霰弹，全部命中的伤害为150，每次消耗3发弹药。虽然近距离霰弹全中后的伤害不低，但并不意味着托比昂有着近战的资本，脆弱的身板与逃生技能的缺失使得他在与敌人近身战斗时会被轻易地击杀。

武器2：锻造锤



托比昂的锻造锤可以用于升级和修复炮台，在必要时也可以当做武器来近身攻击。用锻造锤连敲5下1级炮台可以使其升级为2级炮台，而当炮台残损时每敲一下可以为其恢复50血量。终极技能“熔火核心”可以使锻造锤的敲击速度加速，从而能够快速地升级或修复炮台，且锻造锤的使用无任何冷却。锻造锤也能够作为武器来使用，每一敲为75点伤害，但攻击距离较近，因此不到万不得已时还是用铆钉枪来进行输出吧。

技能1：部署炮台



托比昂可以部署一台自动追踪敌人的自动火炮。炮台刚被放下时是1级初始状态，托比昂可以利用锻造锤的敲击来使得炮台升级，每升一级炮台的血量和伤害都会上升，最高可升至3级。从1级炮台升级为2级炮台需要敲5下，前提是炮台血量已满；3级炮台需要托比昂的终极技能“熔火核心”发动后才能完成。由于1级与2级炮台的血量并不算高，因此炮台放置的位置尤为关键。炮台的位置要隐蔽，诸如拐角处、飞行版都是不错的选择；炮台的位置要便于托比昂修理，旁边有掩体，周边有血包当然更好；炮台火力要能够覆盖战场，高点或宽阔地的边界都是不错的选择。

技能2：护甲包



护甲包可以给友方英雄增加75点护甲，不能叠加也不能给炮台使用。丢出护甲包会消耗50点碎片，碎片需要托比昂从死去的敌人、友军、被摧毁的二级炮台处进行收集，收集上限为200点。75点的护甲对于一些脆皮英雄非常重要，诸如裂空这种骚扰型的英雄在多了75点护甲的情况下将会使她的威胁值大大上升。虽然护甲不能叠加，但当自己的护甲被消耗掉时，可以迅速给自己丢个护甲包，以此来使得自己的生存能力上升。

终极技能：熔火核心



当托比昂开启"熔火核心"后，将会增加300点护甲，且攻击速度、修理和制造炮台的速度都会提升为平时的两倍，此时的托比昂有了与敌人正面交锋的能力。同时，当此技能开启时，如果炮台已经2级，那么它会自动升为3级。而当炮台升至3级后，其血量、射速、伤害都会有大幅度的上升。由于炮台的自动追踪射击特性，使得托比昂的充能速度较快。虽然终极技能会很快的充能完毕，但其持续时间只有12s，所以需要掌握好该技能的开启时间。

堡垒

上手难度：★★★★★

简评

作为一名有着三种模式的英雄，堡垒在对战中能够应付多种状况，但以静态防守见长；作为一名有着自我修复能力的英雄，不俗的续航能力使之能够长时间地屹立于战场；作为一名拥有强大火力的英雄，堡垒的机枪与火炮成为了不少玩家的噩梦。堡垒的上手难度低，火力又非常猛，这使得新人也能够轻松地上最佳镜头。但也正是由于其高火力所带来的低移动性，使得堡垒的移动作战能力不强。这位新手的大杀器，老手的固定靶，一直受到了玩家们的广泛热议。

对抗策略

由于哨卫模式下的堡垒拥有惊人的火力，因此在没有任何保护的情况下不要和此时的堡垒进行正面的交锋。同时，也由于其哨卫模式将变成一座固定静止的炮台，且此时堡垒的蓝色核心弱点就暴露在其身后，这使得堡垒一旦被绕后偷袭便很容易被消灭。所以，选择一些移动能力强且能够跨越地形的英雄，能够在绕过堡垒的正面火力之后完成偷袭。堡垒从侦查模式切换到哨卫模式时会有1s的切换时间，此时的堡垒并不会造成任何的威胁，所以在堡垒架起炮台之前将之消灭吧。

模式一：侦查模式



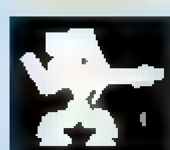
侦查模式下的堡垒可以行走，且侦查模式下的攻击力比哨卫模式略高，但由于弹药少攻速慢，使得侦查模式多用于移动躲避而非攻击。如果在侦查模式下与敌人狭路相逢且敌人本身血量不高，也可以与其正面交锋。反而在这种情况下进行模式的切换，会浪费1s的攻击时间，且固定静止的哨卫模式容易被敌人绕圈点杀。堡垒在侦查模式下的弱点和其他英雄一样是在头部，而非哨卫模式下的蓝色核心。

模式二：哨卫模式



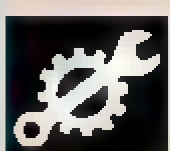
拥有强大火力的哨卫模式能够迅速地破掉敌方护盾或者消灭敌人，360度的旋转使得堡垒能在该模式下静态打击任何方向出现的敌人。哨卫模式下的弹药上限为200，且能以极快的射速将子弹倾泻而出，同时几乎没有后坐力，但子弹的伤害随着距离的增加而减少。强大的火力是以堡垒的移动能力为代价的，该模式下的堡垒无法移动，所以在面对一些远距离攻击的敌人时会异常苦手。守卫模式下堡垒的弱点从头部变为了炮台后的蓝色核心，因此要时刻提防那些从背后偷袭的敌人。

技能1：切换模式



此技能的发动可以使堡垒在侦查模式与哨卫模式之间进行切换，以此来适应多变的战场。在进行模式的切换后，弹药将会自动被补满。侦查模式切换为哨卫模式需要1s，哨卫模式切换为侦查模式需要0.5s，而侦查模式下的装弹时间是2s，哨卫模式则是2.5s。因此，通过模式间的快速切换能以更快的速度装填子弹。切换模式并没有任何的冷却时间，灵活地进行模式切换能够使得堡垒的威胁值和生存力都大大得上升。

技能2：自我修复



堡垒通过自我修复来恢复生命值。修复地持续进行需要持续地按住技能2键，松开则立即停止修复。堡垒在任何模式下都可以进行自我修复，包括坦克模式，但在自我修复的同时均不能进行其他任何动作。自我修复时每秒会恢复25%的生命值，即在任何情况下都能在4秒内将生命补满。如果在自我修复时受到敌人的攻击，恢复的效果将会被打断，所以即使能在4秒内补满生命值，也不要妄想在顶着敌人攻击的同时进行生命恢复。

终极技能：坦克模式



终极技能的开启将使得堡垒进入坦克模式，在进行移动的同时也能发射出威力强大的火炮。进入坦克模式需要1s的切换时间，该模式的持续时间为8s，结束后将直接切换为侦查模式。火炮的高爆弹药可以对大范围内的敌人造成伤害，主目标的伤害为205，其他范围伤害根据与主目标的距离适当减少。火炮的溅射将会对自己的护甲造成30点伤害，对生命造成35点伤害，因此在自身生命值不高时需注意火炮轰炸的位置。火炮的攻击速度为1秒1发，在8s的坦克模式下最多能有8发，而这恐怖的范围伤害足以让敌人闻风丧胆。进入坦克模式后会增加150点的护甲，但生命值不会回复。

黑百合

上手难度：★★★★★

简评

黑百合属于防御型英雄中的狙击手，也可以说是游戏中最为标准的狙击型角色。黑百合的生命值只有200点，是个脆皮型角色，但其能够借助钩爪快速爬上高台，也可以借助钩爪快速在平台之间转移。黑百合的狙击枪具备极高的伤害，并且射击的射速极高，基本不用考虑弹道问题，保证了极高的射击精准度。当然，如果不幸被敌人接近的话，也可以选择切回步枪模式进行近身战，配合剧毒地雷以及大招的雷达，黑百合能够获得较高的生存能力。黑寡妇的缺点也很明显，那就是缺乏回复手段以及AOE，比较考验玩家的射击技巧。

对抗策略

对抗黑百合的方法十分简单，那就是找一个不被她发现的路线接近她，或者找个她没法发现的角度将其狙死。当然，你也可以选择与她对狙，前提是你狙得比对面准。当然，最安全的策略还是用突击角色或重装角色与其近身，方法得当的话往往可以将黑百合安全排除。当然，走位也不能太过耿直，更不能擅自追着残血的黑百合跑，因为狙击手的反杀能力往往是不能被小看的。

主武器：黑百合之吻



黑百合的主武器拥有两种射击方式，第一种方式为步枪连射，可以在1秒内射出10发子弹，对敌人造成150血左右的伤害。由于黑百合的总弹数限制以及子弹的伤害较低，连射并不能成为黑百合的主要攻击手段，但在被敌人贴身时，也可以临时作为近距离作战的武器实用。

第二种攻击方式便是黑百合最为常用的狙击，玩家需要按下副武器键开狙击镜，此时狙击镜下方会出现充能条，充能时间为1秒，此时狙击的伤害能够最大化至150点，不充能进行射击的伤害则与普通射击无异。狙击一次消耗3颗子弹，充能完毕即可获得最大化的伤害，与距离无关，并且基本不用考虑弹道问题。但在打开狙击镜时，角色以及镜头的移动速度都会相应变慢，因此开镜后的瞄准手感需要单独适应。一般情况下，推荐用黑百合在高处对远处的敌人进行狙击，狙击时推荐充能完毕后瞄准射击，之后再瞬间关闭瞄准镜获得更快的移动速度，调整位置后再度开镜进行下一次狙击。

技能1：抓钩



抓钩是黑百合的核心位移技能，抓钩可以让黑百合轻易爬上地图中难以到达的高台，包括一些没有其他到达途径的独立平台。抓钩的冷却时间为12秒，并且没有钩住平台不会进入冷却。在被敌人发现或接近时，多利用抓钩在平台间转移能够确保黑百合的行踪难以被察觉，确保黑百合狙击的稳定性以及生存能力。此外，如果玩家利用抓钩移动到平台的瞬间进行跳跃的话，能够实现在空中的滑行，此时可以打开瞄准镜进行空中狙击，属于较为实用的高手向技巧。



技能2：蜘蛛诡雷

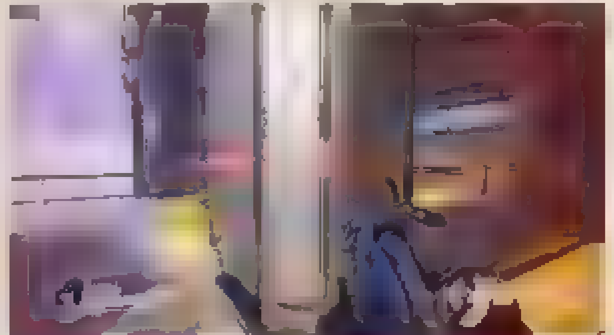


黑百合能够向瞄准方向投掷蜘蛛诡雷，投掷的轨道为抛物线，触碰到的敌人会在5秒内持续受到总计75点伤害，并且会发出咳嗽声，让黑百合能够察觉到他们的位置，该技能的冷却时间为15秒。当黑百合在一些有后路的平台旁进行狙击时，可以考虑在身后的入口处放置诡雷，以免被敌人偷袭。此外，当玩家利用抓钩逃走时，也可以对追击的敌人扔出诡雷。

终极技能：红外侦测



黑百合的终极技能可以让所有队友观察到敌人的所处位置，持续时间为15秒左右。当玩家无法观察到任何敌人时，此时很有可能遭到偷袭。开启黑百合的终极技能即可让我方所有成员瞬间对敌人的位置了如指掌，可以说是一个非常实用的终极技能，即便玩家本人没有身处正面战场，也能够通过红外侦测为队友提供额外帮助。需要注意的是，如果红外侦测处于开启状态，那么这段时间能黑百合的终极技能充能槽将无法得到任何充能。



TIPS 玩家在比赛中如果获得了出色的表现，就有机会在结算时获得杰出卡，此时所有参赛者可以进行点赞，获得5个赞的玩家取得史诗称号、10个赞取得传说称号，两种称号都能带来不菲的经验值奖励。

半藏

上手难度：★★★★★

简评

作为源氏哥哥的半藏，同样有着帅气的外型与灵巧的身法，而他那句“**竜が私が敌を喰らう**”也成为了无数玩家在梦中的呐喊。作为一名中远距离的狙击型英雄，半藏依靠他的弓箭进行攻击。由于箭矢的射速不快且高伤害的箭矢需要蓄力，使得半藏较难在短时间内迅速击杀敌人。并且远距离箭矢的轨迹有一定的偏移，需要进行预判才能造成爆头。虽然半藏能够进行爬墙，但依然缺少快速稳定的逃命技能。远距离狙击对操作的高要求，近身战斗的能力不强，都使得半藏成为了《守望先锋》中上手难度最高的英雄之一。

对抗策略

由于半藏弓箭的射击对操作有一定的要求，所以高机动性的英雄在一定程度上能打乱半藏的射击节奏。莱因哈特和温斯顿在开启护盾后也会使得短时间内输出不高的半藏无从下手。与其他远距离狙击型英雄一样，近身战斗是半藏的短板，所以通过绕后的方式近身半藏后击杀是一个不错的选择。半藏的音能够给半藏提供一定的视野，所以不要通过躲墙角的方式与半藏进行无谓的周旋。在半藏发动其终极技能龙时，会有一段熟悉的语音提示，且由于神龙之魂飞行的速度不快，所以在听到提示后迅速地判定神龙之魂的位置，便能及时地躲避开。

主武器：风

半藏向视野内的目标射出一发箭矢，按住主武器键可以进行蓄力，箭矢的威力随蓄力时间而增加。中距离的箭矢弹道平稳，但远距离的箭矢会受重力影响而下坠。半藏标准的射击准星图标是由三根平行的横线构成，三横线的正中间有三个准星点，玩家们可以根据这三横线与三准星点作为箭矢下坠弹道的参考。与另一位需要蓄力狙击的黑百合相比，半藏0.5s的满格蓄力时间比黑百合的1s要快，但半藏125的满蓄力伤害比黑百合的150要低。而在不蓄力的情况下，半藏的单发伤害要高于黑百合。因此，在理论的情况半藏的秒伤是高于黑百合的，但这仅限于理论。

技能1：音

半藏射出一支带有声呐追踪装置的箭矢，提供一定的探测范围，该范围内的任何敌人都会被标记，使得自己和友方能够直接在地图中透视到敌人的位置。音具有极强的战略性作用，在开场防守方的据点或者地图中的关键位置射出一箭，能够探测出敌方的动向，从而为我方的行动提供了参考依据。音波箭会随着命中的目标移动，因此射在车或者屏障上是个不错的选择。音是附加在普通箭矢上的，射出去的音波箭也会对直接命中的敌人造成伤害。

技能2：散

半藏射出一支会爆炸出碎片的箭矢同时攻击多个目标，如果碎片击中墙面或物体则会反弹。由于散射箭会爆炸出碎片且碎片会反弹的特性，因此该技能在狭小的房间和通道内能够发挥巨大的作用，往往一个散射箭便能击残甚至击杀敌人。此技能是附加在普通箭矢上的。散射箭命中任何位置都会爆炸出6发碎片，碎片反弹3次，且碎片没有爆头判定。散射箭非常适合用于对残血的敌人进行补刀，当第一发箭矢命中使敌人残血后，第二发箭矢在面对拼命逃窜的残血敌人是较难命中的，此时有多次攻击判定的散射箭便能帮助我们击杀残血敌人。

终极技能：龙

半藏在1.5秒的施法之后射出两条向前飞翔的神龙之魂，龙魂能够穿透任何目标（包括敌人、墙壁、护盾、屏障等），并对接触到龙魂的敌人造成高额的持续伤害。神龙之魂刚离弦时为普通的箭矢且属于实弹伤害，因此是可以被D.Va的防御矩阵消掉以及被近距离源氏的闪反弹。由于神龙之魂的伤害为高额持续伤害，并非瞬时伤害，所以在发动终极技能之前可先用音波箭探测敌人的位置，在与敌人较近的墙后面射出，出其不意的神龙之魂往往会使得敌人措手不及，从而完成多杀。对于堡垒与炮台这种静态的敌方打击，神龙之魂更有奇效。

狂鼠

上手难度：★★★★☆

简评

狂鼠猥琐的外型以及鬼畜的笑声想必让不少玩家印象深刻，作为守望先锋中的爆破专业户，因其榴弹发射器对射击精度的要求不高但又伤害不俗而广受新手玩家的欢迎。狂鼠虽然定位为防御型，但在攻击方也有不错的表现。由于其独特的抛物线弹道，以及多次弹跳的榴弹，使得狂鼠能够在敌人的视野外对敌人进行轰击。但也因其弹道和子弹的特殊，使得其在高端局中很难快速直接地命中敌人。狭窄的房间和通道是狂鼠的战场，范围伤害与多次弹跳的榴弹使得敌人无处可逃。而狂鼠死亡后送出的临别礼物更是在很多时候强行换掉倒霉的敌人。狂鼠在被杀死后，会丢下5个即将爆炸的手雷。每颗手雷有60点伤害，300血以下的英雄都会被直接换走。由于这个被动技能的存在，在觉得自己快要被敌人击败时，靠近敌人放个陷阱，往往能与敌人同归于尽。而在狭小的空间与多名敌人进行混战时，临别礼物的高威力范围伤害能让狂鼠死得非常光荣。

对抗策略

由于狂鼠榴弹发射器射速不快，且抛物线的弹道难以精确瞄准，因此远距离的攻击狂鼠便成为了不错的对抗策略。而诸如黑百合这类远程狙击型英雄，更是能在狂鼠的榴弹还没有飞到自己身边时就一枪爆头解决狂鼠。狂鼠的伤害输出非常依赖于震荡地雷和捕兽夹的使用，通过自身的走位和位移技能的使用来躲避这些地面上的陷阱，将使得狂鼠的威胁下降。当炸弹轮胎飞奔而来时也不要惊慌失措，100血的轮胎能较容易地打爆。即使将狂鼠击败也不要掉以轻心，那临别的爆炸手雷是狂鼠最后的幽默，小心地躲开狂鼠尸体旁的手雷吧。

主武器：榴弹发射器

狂鼠的榴弹发射器可以将榴弹射到很远的地方，但不快的射速和抛物线的弹道使得狂鼠难以精确打击远方的敌人。榴弹在命中敌人时会直接爆炸，未命中时会弹跳数次，直到碰到敌人或弹跳2-3次后爆炸。榴弹的直接命中伤害为120点，爆炸溅射伤害最高为80点，榴弹也会对自身造成最高40点的伤害。由于其独特的抛物线弹道，使得狂鼠能够站在墙后对另一头的敌人抛射榴弹；又由于榴弹的范围伤害和多次弹跳，使狂鼠在狭窄的空间中变得极具威胁，但在低血量时要小心榴弹炸到自己。

技能1：震荡地雷



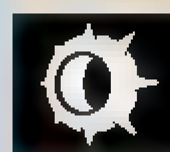
狂鼠将一枚震荡地雷放置在地上，通过副武器键进行引爆，地雷会对敌人造成120的范围伤害并将其击飞，地雷的爆炸也能将自己弹到空中。由于放置的地雷敌人也能够看见，并可以将之提前击毁，所以地雷多在与敌人近身战时丢其身旁直接引爆。地雷的击飞特性既能与敌人拉开距离，又能使狂鼠飞到一些高台位置。震荡地雷不会粘在敌人的护盾或者身上。这是一个攻守兼备的技能，既能提供不错的范围伤害并击飞敌人，又能够为自己提供一个跳跃的位移，可以说是狂鼠的核心技能。

技能2：捕兽夹



狂鼠扔出一个巨大的金属陷阱，任何踩到这个陷阱的敌人都会受到80点伤害并困住。由于捕兽夹和震荡地雷一样能够被敌人看见并提前击毁，所以捕兽夹放置的位置变得非常重要。将捕兽夹放在小房间的出口，或放在拐角口都是不错的选择。在狂鼠与一些高机动性英雄正面对决时，捕兽夹会限制敌人的走位，甚至使得这些高机动性英雄被困在原地无法位移。当敌人被捕兽夹困住时会有相应的图标提示，这为狂鼠提供了敌人的动向。可以把捕兽夹与震荡地雷放在一起，当有敌人被困住时引爆地雷，共计200点的伤害能直接击败很多脆皮英雄。

终极技能：炸弹轮胎



狂鼠扔出一个装有摩托引擎的炸弹轮胎，可以手动遥控这个炸弹轮胎的移动并引爆，爆炸后会对范围内的敌人造成巨大伤害。在手控炸弹轮胎的时候，可以通过跳跃键使轮胎跳跃或者翻越墙壁和障碍物。炸弹轮胎虽然有600点的范围伤害，但100点的生命值很容易被敌人集火射爆，因此通过轮胎能翻墙的特性对敌人进行突然袭击是个不错的选择。炸弹轮胎可以通过手动确认引爆，也会在10s后自行爆炸。需要注意的是，炸弹轮胎也会对狂鼠自身造成伤害，并且在控制炸弹轮胎时，狂鼠将处于静止且不能进行任何操作的状态。

美



上手难度：★★★★★

简评

在众多的防御型英雄中，美是擅长近距离作战的角色，拥有250点生命值。武器的冰冻特效以及冰墙为美提供了极强的控场能力，而技能急冻则能够让美躲避致命攻击并且获得回复，可以说是许多突进英雄的噩梦。此外，美的终极技能可以在范围内控制住敌人，如果能与队友配合得当的话，能够让一些高爆发的终极技能轻松命中。美的缺点则是移动较慢，射程较短，冰墙的释放也比较讲究技巧，运用不好有可能会坑到队友。

对抗策略

与美近距离作战是非常不明智的选择，美超强的控场以及回复能力让拥有高爆发的死神在单挑中也难以占据上风。如果你使用的是突进型英雄的话，永远不要追着残血的美跑，因为她的技能完全可以确保她从你的追击中脱身，甚至可以完成反杀。对付美的最好方法就是使用远程角色，狙击手和法老之鹰都能在远处对美造成极大的威胁。

武器：冰霜冲击枪



冰霜冲击枪拥有两种攻击方式，能量上限为200。主武器按键对应的攻击方式为朝准星前方持续喷出冰雪，每秒消耗20点能量，能够对射程范围内的敌人造成每秒45点的伤害，如果敌人被持续攻击的话，则会陷入冰冻。被冰冻后的敌人无法进行任何行动，但仍可受到攻击。喷射冰雪的攻击弹道会随着准星的移动而发生弯曲，移动速度越快弯曲越大，可以借助这一特性同时攻击到多名处于不同位置的敌人。

第二种攻击方式为朝瞄准方向发射冰枪，冰枪一次消耗25点能量，能够对敌人造成的最大伤害为75点，虽然射程较远，但是伤害会随着命中距离的增加而减少，不过稳定的弹道确保了命中率。冰枪拥有爆头判定，在与敌人正面交锋时，先用喷射冰雪将敌人冻住，再用冰枪对敌人进行爆头是常用的连击。



技能1：急冻



美使用急冻后能够迅速将自己冻住，此时她会处于无敌状态，并且能够持续回复生命值，持续时间为4秒，能够回复150点生命值，该技能的冷却时间为12秒。急冻是非常实用的保命技能，在遭受持续的爆发伤害或是被敌人追击时，急冻能够确保美的安全，并且为她提供反杀的机会。即便是打阵地战，急冻也是有效的回复手段，提高了美的续航能力。

技能2：冰墙



美可以在指定的位置释放冰墙，用于阻挡敌人或抵挡火力，但无法造成任何伤害，该技能的冷却时间为10秒。玩家可以在开启冰墙技能时再次按下按键，以改变冰墙的方向。冰墙在放置后能够持续4.5秒，不过也具备自身的血量，中间位置的血量为670，边缘的血量为470，因此玩家的输出可以讲冰墙破坏。适时使用冰墙往往还能阻止敌人大招带来的爆发伤害，比如法老之鹰以及麦克雷的大招。



终极技能：暴雪



美的终极技能是向瞄准方向以抛物线投掷一个圆形装置，装置在落地后就会在一个圆形范围内释放出暴雪，持续时间为5秒，该范围内的敌人会持续受到伤害，并且会变得行动缓慢，直至陷入冰冻状态。暴雪的持续伤害不算高，但是范围很大，强力的控制效果也使其能够与许多英雄的大招相配合，实现对敌人的毁灭性打击。



重装型英雄

重装型英雄拥有高血量以及强大的防御手段，主要的用途是成为队伍的坦克为队友吸收伤害。当然，肉盾并不意味着重装型英雄缺乏伤害，部分重装英雄也具备高输出，有时能够充当对付脆皮的输出型角色使用。

TIPS 每名英雄都有着数量众多的可解锁项目，需要开补给箱获得，这些项目只会改变角色的语音、胜利动作或外观，不会影响到实际游戏平衡性。补给箱的获得方式有两种，一种是升级，一种是氪金。

D.Va

上手难度：★★★★★

简评

D.Va 的生命值以及续航能力在重装英雄中也算得上佼佼者，机甲状态下拥有 400 点护甲外加 100 点生命值，而在机甲被打爆之后，人形态还拥有 150 点生命值，此时可以通过不断攻击为终极技能充能，之后再度召唤机甲。虽然人形态的生存能力较弱，但如果走位得当，仍可以在短时间内再度坐上机甲、D.Va 的机甲状态拥有高机动性以及极高的伤害承受能力，以至于在攻防战中，不少进攻方玩家选择 5 个 D.Va 的套路迅速占领进攻点。当然，D.Va 也有着明显的缺点，那就是武器伤害偏低，无法为队伍带来有效的输出。此外，作为重装型英雄，缺乏控制型技能也是其弱势之一。

对抗策略

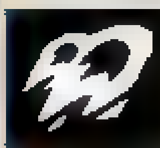
D.Va 虽然生命值较多，但由于输出不足，使其无法拥有秒杀脆皮的爆发。因此，不少突击型英雄对付 D.Va 还是十分简单的。依靠灵活的走位以及较高的输出，D.Va 常常无法获得持续输出的机会，只需留意好 D.Va 的护盾即可。当把机甲打爆后，人形态的 D.Va 也拥有可观的伤害，需要第一时间解决掉，以防其再次坐上机甲。机甲形态的终极技能伤害巨大，但是具备很大的感叹号提示，在看到感叹号时就必须尽量远离机甲，直到感叹号变为黄色才算安全，否则或多或少都会被机甲的自爆伤害波及到。当然，玩家能够借助正对机甲的障碍物挡住冲击波，也能够通过一些角色的护盾来挡住冲击波。此外，冲击波的爆炸方向为水平方向，能够利用高低差来躲避。

机甲武器：聚变机炮



聚变机炮的最大特点是弹药无限，持续攻击也不需要进行填弹。不过在使用机炮进行攻击时，机甲的移动速度会变得很慢，而且只有在与敌人距离很近时，机炮才能用出令人满意的伤害与命中率。通常情况下需要配合推进器接近敌人，适合对付血量较低或残血的敌人。

机甲技能 1：推进器



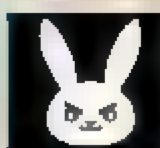
推进器能够让 D.Va 的机甲在 2 秒内获得加速飞行的能力，此时可以通过调整镜头来调整飞行的方向，飞行过程中能够主动取消飞行，技能的冷却时间为 5 秒。推进器能够让 D.Va 拥有快速切入敌人后排以及快速撤退的能力，配合护盾更能提高切入或撤退的成功率。此外，推进飞行状态下也能够对敌人冲撞，并且能够对敌人造成 25 点伤害，可以用来将别人撞出平台完成地形击杀。

机甲技能 2：防御矩阵



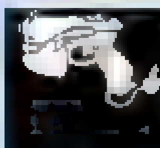
防御矩阵在开启后能够阻挡任何来自于正面的实弹攻击，持续时间为 3 秒，该技能的冷却时间为 6 秒。相比其他护盾，防御矩阵的优点是不会被击破，即可以在限制时间内完全防御住攻击，尤其是面对堡垒等高火力敌人时，可以起到快速贴近敌人的作用。

机甲终极技能：自毁



机甲形态下，D.Va 的终极技能可以让机甲自爆，并且自己从机甲中脱出，机甲会在 4 秒内爆炸，并对范围内的敌人造成极高的伤害，伤害会随着距离增加递减，中心部分的伤害为 1000 点，边缘为 160 点左右。机甲的爆炸会对 D.Va 自身造成伤害，正常情况下需要在跳出机甲后迅速远离。在爆炸完成后，D.Va 能够迅速获得一台新的机甲。值得一提的是，如果飞行推进的状态中使用自毁，机甲便会以一定的轨迹朝前飞去，飞行的轨迹由机甲的垂直飞行方向而定，镜头朝上时能够以抛物线的轨迹飞出，这样使用自毁不仅能够让 D.Va 安全脱离，还能让敌人不能轻易察觉到飞来的机甲，属于非常实用的技巧。

驾驶员武器：光枪



驾驶员状态下，D.Va 的攻击手段为手里的光枪，光枪的最大填弹数为 20，拥有较高的射速以及较为稳定的弹道，全部打出的伤害在 300 点左右，还算比较可观。光枪的最大作用是加速积攒驾驶员形态下的终极技能充能，每一下攻击都能为终极技能带来 4% 的充能。因此在驾驶员状态下，必须在不断移动的过程中依靠光枪进行持续输出。

驾驶员终极技能：呼叫机甲



驾驶员状态下的终极技能槽充能完毕后，即可直接呼叫机甲，机甲在登场时会对周围的敌人造成 50 点伤害，并且附带击退效果，但是在施法时间中时机甲有可能被再次打爆，并不推荐在人堆中进行召唤。

路霸

上手难度：★★★★★

简评

单从血量上来看，600 点生命值让路霸成为了所有重装英雄在正常状态下单纯血量最高的英雄。虽然不具备护甲，也没有任何的防御性技能，但是超强的控制以及极强的回复能力也让路霸能够在脆皮英雄间横行。虽然不适合在正面战场上打对阵战，但路霸能够依靠链钩与散弹枪加近战再加扩散弹的连招配合，在出其不意间秒掉对方的脆皮，拆起炮台来也十分得心应手。

对抗策略

路霸的强大之处来自于其超强的控制技能链钩以及超强的奶量，因此在对付路霸时往往需要依靠走位来躲避链钩。路霸的散弹枪在近距离拥有较高的伤害，因此需要注意与其保持一定的距离。虽然路霸奶量惊人，但其在使用恢复技能时无法移动和攻击，很容易被当成活靶子，因此需要尽量在其躲起来之前将其击倒。值得一提的是，路霸的链钩只有在钩住的瞬间能使人硬直，如果玩家选用的是诸如死神之类的英雄，完全可以在被钩住后依靠攻击和技能实现反杀或逃脱。



武器：爆裂枪



路霸的爆裂枪也拥有两种攻击方式，主武器按键的射击为散弹的直接喷射，一次射击会同时射出25发子弹，射击距离越近威力越大，每颗子弹的伤害最大能够达到9点，全中的伤害高达200以上，足以将一名脆皮敌人打残。要最大化散弹喷射的输出，必须依靠链钩将敌人拉至最近。当然，在一般情况下进行近距离作战时，也推荐使用散弹喷射来对付敌人。

副武器按键的射击为中距离的散弹攻击，射击后首先会射出一颗具备数十点伤害的子弹，子弹在一定距离内会爆裂，爆裂后的子弹数量以及单颗伤害与第一种射击方式相同，不过打点十分不好掌控。中距离散弹射击可以用来作为补刀手段，以及中距离骚扰时使用，但无法作为主要的攻击手段。

技能1：链钩



链钩在使用后能够钩住准星所指方向一定距离内的敌人，并且将其拉至路霸身旁，被钩中的敌人会进入短暂的昏迷状态，不过在拉至身边时昏迷一般已经解除，该技能的冷却时间为6秒。链钩一般作为一轮攻击的起手使用，作为强力的控制并且能够最大化路霸的输出。此外，链钩还能经常用来打断敌人的施法时间较长的大招，例如麦克雷的大招等等。不过需要注意的是，并不是每名角色都可以随意拉至身边，一些角色拉至身边反而会对路霸造成威胁，诸如死神以及莱因哈特等近战爆发强或者血厚的英雄。

技能2：呼吸器



呼吸器在使用后能够让路霸恢复300点生命值，可以说是路霸续航以及保命的关键技能，能够让路霸顶着敌人的攻击横行于战场。不过需要注意的是，释放呼吸器会有1秒的施法时间，此时路霸无法进行移动，很容易被人打成靶子。因此想要使用呼吸器回复的话，还是先找个安全的地方躲起来比较好。

终极技能：鸡飞狗跳



路霸的终极技能是在6秒内使用散弹枪进行持续连射，每发子弹都会具备击退效果。散弹连射的伤害依然与距离有关，不过由于子弹带有击退效果，因此不利用墙壁很难将伤害最大化。不过击退效果能够在混战中有效打乱敌人的节奏，运气好的话还能完成地形杀，建议在混战时进行使用，以便获得最大收益。

莱因哈特

上手难度：★★★★★

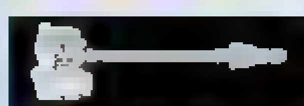
简评

莱因哈特是一名纯近战型肉盾英雄，其本体拥有300点生命值与200点护甲，可以说十分耐打。更重要的是，莱因哈特还能张开能量盾为自己以及队友阻挡伤害。莱因哈特的护盾可以说是开路或防守的神器，能够有效吸收敌人的伤害。不过莱因哈特自身较为笨重，也没有办法打出高输出。虽然拥有强力控场，但往往也需要队友能够进行配合。

对抗策略

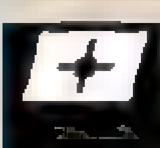
由于莱因哈特主要的工作是为队友承受伤害，因此在团队作战时，并不需要优先对付他。当然，如果你选用的是堡垒的话，也可以选择优先破盾并将其消灭。当然，有些场合玩家也不得不与莱因哈特进行单挑，他的能量盾十分烦人，但无法挡住背后的伤害，可以利用这一点让高输出的角色绕后对付他。

主武器：火箭重锤



火箭重锤是莱因哈特的主要攻击手段，莱因哈特会挥舞大锤持续进行攻击，挥舞的频率为1秒1下，伤害为75点。需要注意的是，大锤的攻击判定位于锤尖，因此在攻击时尽量与敌人保持一个身位的距离。此外，大锤的横向挥击范围并不小，混战时往往能够命中多名敌人，在混战中保持不停地挥动，往往能够收获惊喜。

副武器：能量盾

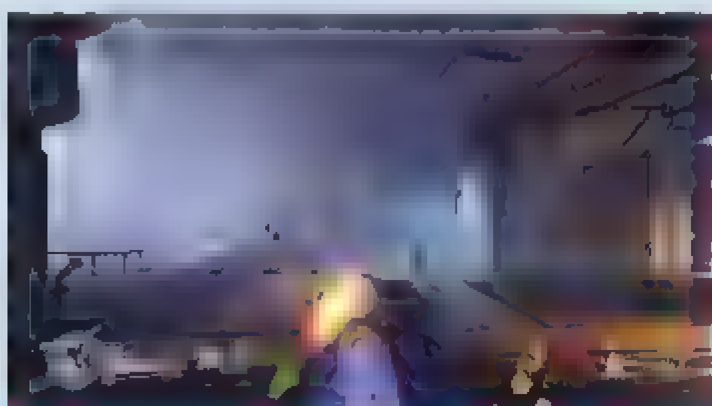


莱因哈特在按住副武器按键时就能张开能量盾，此时莱因哈特的移动速度也会大幅下降，能量盾的耐久度为2000，能够阻挡所有实弹伤害，但是伤害会使盾的耐久度降低。当莱因哈特放下盾牌时，盾牌的耐久度会在3秒后以每秒225点的速度进行回复，但此时若再次举盾，盾牌的耐久度回复便会停止。需要注意的是，如果莱因哈特的盾牌耐久度降为0，盾牌就会被破坏，此时能量盾便需要5秒冷却后才能再次使用。因此，在举盾抵挡伤害的同时，有必要时常放下盾牌使其回复耐久度。

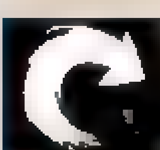
技能1：冲锋



莱因哈特在使用冲锋后，就会朝着瞄准方向进行直线冲刺，并将命中的第一个敌人一路撞飞，被撞飞的敌人会受到50点伤害，并随着莱因哈特一同移动。如果该敌人被撞到墙上的话，则会受到250点的额外伤害，该技能的冷却时间为10秒。在莱因哈特使用冲刺命中第一名敌人后，之后命中的敌人也会受到50点伤害，并且会受到一定的击飞效果。此外，冲锋也可以将敌人撞至平台外完成地形杀，不过这样子也很容易让自己和敌人同归于尽。

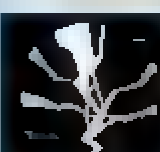


技能2：烈焰打击



莱因哈特的烈焰打击是向瞄准方向释放出一条直线冲击波，冲击波会沿着直线前进，并且对命中的敌人造成100点伤害，该技能的冷却时间为6秒。烈焰打击能够穿破护盾，并且不会因为命中敌人而消失，直到被建筑物阻挡。烈焰打击冷却时间不长，虽然伤害不至于秒人，但经常释放不仅可以蹭血，还能加速莱因哈特终极技能槽的充能速度。

终极技能：裂地猛击



莱因哈特的终极技能为猛砸地面，并在瞄准方向前方释放出一个宽度由短至长的锥形裂地波，被命中的敌人将会受到50点伤害，并且进入持续2.5秒的倒地眩晕状态。裂地猛击在使用时会有一个明显的起手动作，不过在砸地后莱因哈特就能继续行动并对眩晕的敌人进行攻击。虽然伤害不高，但是2.5秒的范围眩晕是一个极强的控制，无论是单挑还是混战，都能为自己或队友创造反杀敌人的机会。



查莉娅

上手难度：★★★★★

简评

在所有重装英雄中，查莉娅的上手难度是最高的，这主要是由于她拥有利用护盾吸收伤害后增加自身伤害的特殊机制，因此必须把握好自身冲上前线的时机，以及与队友配合的紧密度。但实际上，查莉娅是一个既能抗又能打的英雄，本身拥有200血加200护盾，由于护盾在一定时间后会回复，查莉娅就相当于拥有了永久的自我恢复能力，使其至少能够恢复总血量的一半，而在为自己开启护盾后，查莉娅会在2秒内再多出200护盾，相当于拥有了600的总血量。而在护盾吸收了伤害后，武器伤害也会随之增加，使其能在短时间内打出可观的输出。查莉娅属于中近程英雄，移动速度慢、射程过短是她的劣势。

对抗策略

查莉娅的输出建立在护盾吸收的伤害上，因此与其对阵就需要注意她为自己和队友开启的护盾，在护盾开启时尽量不要进行攻击，以躲避为主，否则只会白白浪费输出，反而为敌人增加伤害。由于查莉娅的射程较近，护盾也无法抵挡远处的高火力，因此依靠堡垒、狙击手或法老之鹰等擅长远程作战的英雄来对付她会比较轻松。

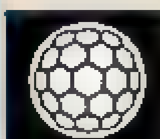
武器：粒子炮



粒子炮的射击方式有两种，主武器按键为向瞄准方向射出短距离的能量光束，对命中的敌人造成持续伤害，无法锁定目标。射线会消耗能量，每秒为20点，能量填充上限为100点。初始状态下，粒子炮每秒的伤害为80点，而在伤害加成最大化后，每秒的伤害为150点左右。粒子光线在没有伤害加成的情况下伤害极低，基本无法起到输出作用，即使在伤害加成达到最大时，输出也是中规中矩。此外，玩家需要时刻移动准星，保证粒子光束能够时刻对准敌人，这需要玩家多多练习。

副武器的射击方式是以抛物线的形式朝前方射出爆炸粒子，爆炸粒子的水平射程较近，但可以通过类似高射炮的射击方式来提高射程。爆炸粒子的初始伤害为40点左右，伤害加成最大化后为100点左右，并且会对命中区域范围内的敌人造成溅射伤害。每发爆炸粒子需要消耗5点能量，查莉娅一次填装最多能够射出24发爆炸粒子。此外，爆炸粒子还能用来进行火箭跳，方法与其他角色一样，同样会对自己造成伤害。

技能1：粒子屏障



粒子屏障在开启后能够让查莉娅获得额外200点护盾，不过持续时间只有200秒，该技能的冷却时间为10秒。由于较长的冷却时间以及较短的持续时间，查莉娅的护盾必须在关键时刻开启，以最大化对于伤害的吸收效益。屏障开启时，每吸收5点伤害，便会为查莉娅增加3点伤害，伤害加成会以每秒2点的速度持续减少。因此，保证查莉娅能够依靠屏障持续吸收伤害，才能拥有持续的高输出。

技能2：投射屏障



投射屏障每次只能对一名被锁定的队友使用，使用后队友将会获得持续时间2秒、能够吸收200点伤害的粒子屏障，该技能的冷却时间为8秒。与粒子屏障一样，投射屏障为队友吸收的伤害，同样能够为查莉娅带来伤害加成，加成的计算方式与粒子屏障相同。

终极技能：重力喷涌



查莉娅的大招是朝瞄准方向释放出一个重力漩涡，漩涡落地后会对命中的敌人造成22点伤害，可以忽略不计。但是漩涡会将一定范围内的敌人按照一定速度朝中心吸引，属于强力的控场技能。此时，如果能够有半藏、法老之鹰、狂鼠等拥有高伤害AOE大招的英雄配合的话，很容易就能完成对多名敌人的击杀，但是这非常考验队友之间的配合，如果与队友的配合不够密切的话，查莉娅大招的实用性会下降很多。值得一提的是，拥有无敌技能、多段位移或长距离位移的角色，是可以从漩涡的吸引中逃离的，例如死神、猎空。

温斯顿

上手难度：★★★★★

简评

温斯顿是一名适合在正面战场充当肉盾吸引火力的重装型角色，拥有400生命值加100护甲。借助跳跃技能，温斯顿能够灵活地追击和逃跑，半球型护盾能够为自己和队友抵挡远程伤害，并且不会影响自己的行动，终极技能可以为其提供极强的续航能力。温斯顿的输出并不高，好在是范围伤害，并且无需过于精确的瞄准。温斯顿的缺点是缺乏回复能力，通常情况下，在承受一波伤害后，往往需要寻求治疗，因此需要配上能够治疗的支援型角色。

对抗策略

被温斯顿盯上是一件非常麻烦的事情，因为温斯顿的特斯拉枪是很难躲避的，如果你的伤害不足以干掉温斯顿，建议还是先逃离他的攻击范围。此外，如果玩家所选英雄的爆发足够高的话，选择从其背面进攻也是不错的选择。温斯顿在释放终极技能后的伤害并不高，但血量非常厚，往往会充当搅屎棍的角色，此时将其忽视，优先对付其他敌人往往是最好的选择。



武器：特斯拉枪



特斯拉枪属于中距离的范围型能量武器，能够自动瞄准并攻击范围内的所有敌人，每秒伤害为54点，消耗20能量左右，能量装填上限为100。特斯拉枪的伤害虽然看似不高，但是优点是无需精确瞄准，并且能够同时攻击多个目标，还能够穿透护盾，用来对付脆皮还是很不错的。此外，特斯拉枪也是用来对付哨戒炮的场景设置物的神器。

技能1：喷射背包



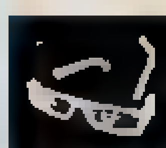
温斯顿能够借助喷射背包朝瞄准方向进行一段中距离的高跳，并在落地时对小范围的敌人造成50点撞击伤害，该技能的冷却时间为6秒。温斯顿的高跳角度能够用镜头来调整，可以用来跳上一些不算太高的平台，使用喷射背包时配合跳跃键能够增加高度与距离。高跳是温斯顿非常重要的位移技能，能够用来逃跑或追击敌人，较短的冷却时间使其能够配合护罩保证温斯顿的生存能力。

技能2：屏障发射器



屏障发射器是一个半球形护罩，耐久度为600，技能冷却时间为13秒。屏障的中心为空，敌我英雄都能够自由进出，站在屏障内部时，能够免受屏障外的伤害，同时屏障外的英雄也无法受到来自屏障内部的伤害。如果敌人进入屏障内部，温斯顿能够选择退至屏障外部来躲避敌人的攻击。在占领要点规则的地图中，如果我方队伍能够抢占先机占得要点，那么温斯顿的屏障能够起到很好的防守作用。

终极技能：原始暴怒



原始暴怒可以让温斯顿进入狂暴状态，持续时间为10秒。在开启的瞬间能够使温斯顿受到治疗，喷射背包也会即可得到刷新，并且变为拥有900点生命值以及100点护甲。在终极技能开启的过程中，温斯顿的攻击方式会变为伤害为40点并且带有击退效果的近战攻击，此时将无法使用屏障发射器，但是却能够使用喷射背包，喷射背包的冷却时间更是缩短为2秒。原始暴怒下的温斯顿虽然输出不足，但是却拥有极高的血量以及灵活的动作，依靠跳跃与近战击退，温斯顿能够把敌人赶出要点，或者将敌人打下平台，是扰乱敌人阵型的绝佳手段。此外，残血的温斯顿也可以考虑用大招来瞬间回复状态，增强持续作战能力。

支援型英雄

支援型角色没有优秀的承受伤害能力以及制造输出的能力，他们的职责往往是为队友提供治疗以及Buff，帮助队友长时间存活并提高他们的输出能力，行动灵活以及丰富多彩的支援能力是他们的特点。

天使

上手难度：★★☆☆☆

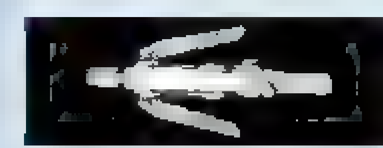
简评

天使的定位非常明确，是一名擅长单体治疗的支援型英雄，拥有200点生命值，灵活的位移能力和快速的单体治疗以及Buff手段是其特点。在脱离战斗的3秒后即可以每秒25点的速度恢复生命值，确保天使拥有较强的续航能力。天使时常需要跟随团队中最需要治疗与保护的英雄行动，例如狙击手。当然，也可以选择跟随法老之鹰等高机动的角色。终极技能可以复活阵亡的队友，是逆风翻盘的神器。缺点是输出能力太差，基本无法依靠武器完成击杀。

对抗策略

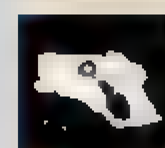
天使的自身能力确保了其基本无法与其他英雄正面对抗，因此也通常会选择跟随队友行动。不过其惊人的奶量与Buff能力，又让人不得不去理会她。在遇到与输出型角色配合的天使时，优先击破天使往往是最佳选择，否则对手的续航能力会高得令人难以想象。如果有敌人天使在场，就必须小心其让队友复活，天使的大招有施法时间，施法时迅速将其打倒能够避免其将队友复活。

武器1：天使之杖



天使之杖没有攻击能力，但是拥有两种支援能力，主攻击键可以能以每秒50点的速度为锁定的队友回复HP，属于快速回复，但回复时按键不能松开。副武器按键对应攻击力提升Buff，能为锁定的队友提供30%的伤害加成，与黑百合等高伤害角色配合，能够提高他们秒杀脆皮的能力。两种支援手段距离相同，不会消耗弹药，也没有冷却时间。

武器2：天使冲击枪



天使能够通过切换武器按键切换天使冲击枪，这是一把拥有20发子弹的手枪，每发子弹的伤害为20点，能以较快的速度射出。虽然弹道稳定，但能够输出的伤害十分有限，只能用来对残血的敌人进行补刀。因此在碰到高伤害的敌人时，并不推荐切换天使冲击枪与敌人正面对抗，优先利用守护天使撤离才是明智的选择。

技能1：守护天使



该技能可以让天使飞到一定范围内被锁定的队友身边，飞行的距离大致为天使之杖效果范围的2倍。在飞行的过程中能够再次按键进行取消，而在空中时，天使能够通过按住跳跃键降低下落速度，从而保持一定的制空。守护天使是天使迅速接近队友的方法，也能用来在危机时刻逃跑。值得一提的是，当队友阵亡后，天使能够通过该技能快速飞到亡灵附近，以便释放终极技能让他们复活。

终极技能：重生



天使的终极技能可以让附近阵亡的队友满状态复活，无需选定目标即可释放。重生往往是在混战中扭转战局的神技，但释放过程需要2秒，此时天使很容易成为敌人的攻击对象，因此需要把握好大招释放的地点与时机。

卢西奥

上手难度：★★★☆☆

简评

卢西奥是一名容易上手且拥有极强团队支援能力的英雄，其生命值为200点。卢西奥拥有灵活的身手，不仅移动速度较快，还能通过技能提高移动速度。此外，当卢西奥处于墙边时，能够通过长按跳跃键实现在墙面的滑行，使得卢西奥拥有更为灵活的走位技巧，熟悉地图后更是可以用来绕近路。卢西奥的武器弹道稳定，在中距离与近距离能有不错的输出。缺点是群体回复速度较慢，无法在队友被集火时提供有效的支援。

对抗策略

卢西奥移速较快，走位灵活，对付他需要拥有良好的瞄准精度。在与卢西奥近距离作战时，千万不能忽视他的输出以及攻击的击退效果，尽量保证在最短时间内将其解决，否则他可以依靠持续的回复与较快的移动速度对玩家进行风筝。在遭遇卢西奥与其他输出英雄配合的情况时，建议优先解决威胁更高的输出。卢西奥的终极技能可以为范围内的队友提供强力的护盾，此时可以选择先远离这些拥有了护盾的敌人，待大招效果消失后再进攻。

武器：音速扩音器



音速扩音器同样具备两种攻击方式，第一种是主武器按键对应的音波四连射，四发子弹在1秒内射出，每发子弹的伤害为20。四连射的弹道十分稳定，虽然每发子弹的伤害不算高，但在中近距离能有不错的命中率。由于卢西奥行动灵活，因此可以依靠四连射的持续伤害对敌人进行风筝。

第二种攻击方式为副武器按键对应的重音波攻击，这种攻击方式的伤害并不高，但是对敌人有着击退效果。在逃跑时，借助加速以及重音波击退便能轻松摆脱敌人的追击。当然，利用重音波将敌人打下平台完成地形杀也是一种不错的使用方式。

技能1：互换



卢西奥拥有两种音乐风格，这两种风格分别对应两种不同的范围Buff。玩家的画面中央会有一个当前技能效果的提示，切换至左侧的黄色图标时卢西奥会带有治疗光环，而切换至右侧的绿色图标后卢西奥会带有加速光环，提示中央是目前光环的影响人数。在治疗光环效果下，受光环效果影响的英雄每2秒能够回复25点生命值；而在加速光环的效果下，受光环效果影响的英雄会获得20%的速度加成。卢西奥可以根据队友的状况随时切换Buff效果，十分灵活。一般情况下，玩家需要观察队友的生命值状态，状态较好时保持加速，而状态较差时可以切换成治疗。

技能2：强音



卢西奥可以使用强音来提升当前状态下的Buff效果，该技能的冷却时间为12秒。在使用强音后，Buff效果将是未使用前的4倍，持续时间为3秒。在强音的持续效果中，玩家如果使用互换来切换Buff的话，强音的强化效果也会转移至当前Buff下。由于技能的冷却时间较长，因此需要在关键时刻进行使用。

终极技能：音障



音障能够为范围内的友方同时提供护盾，护盾值为600，持续时间为6秒，并且会在5秒内逐渐降低。卢西奥的护盾不仅可以在双方混战时为全队提供帮助，在使用时机得当的情况下，也能够为队友阻挡一些强力的爆发伤害，例如法老之鹰或半藏的终极技能。

禅雅塔

上手难度：★★★★☆

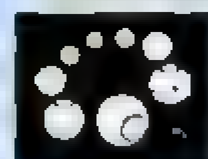
简评

禅雅塔只有50点生命值外加100点护盾，但却是支援型英雄中输出能力最强的一个。借助增加敌人受到伤害的Debuff技能，配合较为稳定的弹道，禅雅塔往往拥有秒杀敌方脆皮的能力。不过禅雅塔的Buff以及Debuff技能需要队友或敌人保持出现在其视野中才能持续生效，一定程度上限制了禅雅塔的行动。此外，禅雅塔的高输出需要其技能配合，这对玩家的操作也是极大的考验。

对抗策略

千万不能因为禅雅塔是支援型英雄便小看了他的输出，在被禅雅塔的Debuff效果命中后，应当第一时间逃离其视野以便解除效果。由于禅雅塔是个不折不扣的脆皮，具备高伤害的重装型角色或狙击手能够成为他的克星。需要注意的是，禅雅塔在释放大招时会使自己与周围队友处于近乎无敌的状态，此时大可不必浪费火力来对付他们。

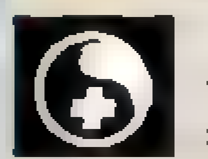
武器：灭



灭拥有两种攻击方式，主武器按键能够连续射出佛珠，佛珠的弹道较快，射速也十分力量，射程较远，单颗伤害为45点，具备爆头判定。佛珠连射是禅雅塔的主要攻击手段，在配合增加伤害的技能后，单颗佛珠的伤害能够达到70点左右，即使是对付美等中等血量的敌人，禅雅塔也能在较短的时间内完成击杀。

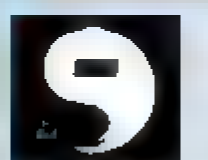
副武器按键为蓄力攻击，按住按键能够让禅雅塔进行佛珠蓄力，之后同时将多颗佛珠射出，最多能够蓄力5颗，需要花费2秒，不过能够在瞬间对敌人造成170点左右的伤害，并且具备爆头判定。即使没有蓄力满5颗，佛珠也能够被射出，但是伤害会有所下降。值得一提的是，虽然蓄力射击一次最多会消耗5颗佛珠，但在仅有一颗佛珠残弹的情况下，禅雅塔也能够完成5颗佛珠的蓄力。

技能1：谐



禅雅塔能够选定一个友方英雄释放谐，获得谐的英雄将会获得每秒回复25点HP的Buff效果，若该友方角色一直处于禅雅塔的视野内的话，技能效果便能一直持续。谐的效果在未消失前，禅雅塔无法对第二个友方英雄使用谐。若获得谐的英雄离开了禅雅塔的视野，谐的效果便会在数秒后消失。作为一个治疗技能，谐的回血速度并不突出。但如果对一名生存能力较强的英雄使用的话，谐的效果将能一直持续，从而获得最大的收益。

技能2：乱



乱的释放机制与谐相同，但只能对敌方释放，获得了乱的敌方英雄，其受到的伤害会提升50%。若敌人处于禅雅塔的视野中，乱的效果将会一直持续，直至敌人被击倒。在乱的持续过程中，禅雅塔能够随时切换乱的目标，并且这一动作并不会影响其使用佛珠连射的节奏，能够穿插在连射中使用。因此在与敌人对抗时，禅雅塔能够迅速而准确地将乱转移到正在攻击的目标身上，以获得最大化的伤害输出。

终极技能：圣



禅雅塔在激活终极技能圣后，将会进入无敌状态，此时将无法进行移动以外的其他行动。在圣的持续时间内，禅雅塔自己以及周围的友方英雄将会获得每秒100点生命值的回血Buff，持续时间为6秒。禅雅塔的大招是极为强力的保命以及群体回复技能，在面对敌人的猛烈输出或高爆发伤害时，抓住时机释放圣往往能够使敌人白白浪费火力。

秩序之光

上手难度：★★★☆☆

简评

作为辅助定位的秩序之光，不仅能够为队友提供吸收伤害的护盾，还能为队友提供快速返回战场的传送面板，而其攻击能力同样不俗。静态攻击的哨兵炮垒无法像托比昂的炮台一般攻击远处的敌人，但其数量的众多以及无视护盾的持续伤害，是无数敌人惨死在小房间中的

原因。而其本身武器发射出的具有自动追踪效果的短距离电磁能量，与哨兵炮的射线配合更是能造成巨额的伤害。满蓄力的能量球虽然弹速很慢，但高伤害的设定使其在某些情况下也有用武之地。总的来说，作为辅助的秩序之光也有着强悍近战能力。

对抗策略

由于秩序之光能发射出自动追踪敌人的电磁能量，且自身 100 点的护甲会在未受到攻击的 3s 后开始逐渐恢复，所以与秩序之光进行长时间的周旋对战是不明智的，应快速将之击杀。秩序之光通常会选择狭窄的房间或者通道来部署自己的哨兵炮，千万不要贸然进入这些房间。而那些能够提供范围伤害的英雄则会对狭窄空间中的秩序之光造成巨大的威胁，同时他们还能轻易地摧毁血量不多的哨兵塔。诸如半藏、黑百合这种拥有探测技能的英雄也能在秩序之光从房间中露头时给予其致命一击。

武器：光子发射器



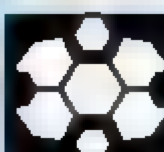
当按主武器键使用秩序之光的光子发射器时，将会从中射出短距离的电磁能量，该能量将追踪一名附近的敌人并造成持续伤害。在不丢失视野且武器能量没有消耗完之前，电磁能量会一直连接在敌人身上，且攻击力会不断上升，约 2.5s 左右会上升到最大值。电磁能量伤害的三个阶段会在其武器上有相应的标志显示，从射出的能量线粗细上也有所反应，且手柄的震动频率也会有逐渐增强。电磁能量的攻击力阶段会持续一定的时间，即使用最大攻击力的能量线击败一名敌人后立即连接到另一名敌人，则该敌人会直接受到最大攻击力伤害。当按副武器键使用秩序之光的光子发射器时，将会从中射出一发向前飞行的能量球。发射时按住按键可蓄力，蓄力到最高伤害 125 需 2.5s。能量球蓄力的时间越长伤害越高，飞行速度越慢；蓄力时间越短伤害越低，飞行速度越快。能量球可以穿透莱因哈特和温斯顿的防护罩，但不能造成爆头伤害。能量球在碰到墙壁或敌人后会消失。

技能 1：哨兵炮



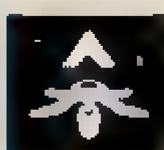
秩序之光布下迷你炮台，炮台会发射出粒子光线攻击范围内的敌人。单个哨兵炮的攻击力并不高，但多个炮台叠加的攻击力非常惊人。并且炮台的攻击有减速的效果，6 个叠加约有 60% 左右的减速效果。哨兵炮同时只能存在 6 个，充能上限为 3 个，每个哨兵炮的充能时间约 15 秒。哨兵炮的攻击距离只有 10m，且生命值非常低，所以如何能在关键位置放下哨兵炮且短时间内不被摧毁，是每一名秩序之光的玩家需要学习与研究的课题。诸如拐角处、天花板、草丛中、运输车上等位置都是不错的选择，总之放在敌人难以预料的位置才给予敌人意想不到的惊喜。

技能 2：光子护盾



秩序之光用高强度光束保护目标队友，为其提供吸收 25 点伤害的护盾。护盾可对视野范围内的队友使用，释放距离为 20m，无法对自己使用。护盾会在相应队友死亡后消失，且在秩序之光被换下场时也会消失。无法对已经释放过护盾但还没有死亡的队友再次释放，即使他的护盾已经被消耗掉。而那些被消耗掉的护盾会在英雄未受到攻击的 3s 后开始恢复。光子护盾的冷却时间只有 1 秒，且给队友加护盾会增加自己的辅助值，所以一开场便给队友们都加上护盾吧。

终极技能：传送面板



秩序之光可以在队伍的起始位置和她所处的当前位置布下传送面板。队友和自己可以从起始位置的面板单向传送到目标面板。传送面板有着自己的生命值，也可以被敌人破坏，因此传送面板位置的摆放不要太过于暴露。虽然传送面板之间的距离没有限制，但只能够累计使用 6 次（剩余的使用次数会在能量槽旁显示），之后便会消失。在传送面板被布置出来的期间，秩序之光将不再获得终极技能的能量充能。一个好的传送面板能够让己方的攻击和防守都事半功倍，选择一个合适的地点放下传送面板，让队友都重返战场吧。

奖杯 / 成就

综述

《守望先锋》的奖杯 / 成就设计十分有趣，但对奖杯 / 成就党可谓十分不友好。除了一些累计游戏时间或者氪金开补给箱即可解锁的奖杯 / 成就外，本作为每一名英雄都设计了数个需要达成特殊条件才能解锁的奖杯 / 成就，并且必须在网络匹配的比赛中完成。这不仅需要考验玩家对于每位英雄的熟悉程度以及操作技术，部分奖杯 / 成就的解锁更是包含着很高的运气成分。总而言之，本作的白金 / 全成就有一定难度，并且是一个非常耗时的过程，想要挑战的玩家需要做好十足的心理准备。

奖杯 / 成就列表

名称	杯种 / 点数	解锁条件
Overwatch Platinum Trophy	白金 /-	收集其他所有守望先锋的奖杯
2The Friend Zone	铜杯 /20	和一位好友组队进行一场快速或竞技比赛
Centenary	金杯 /40	赢得 100 场快速或竞技比赛
Level 10	铜杯 /20	达到 10 级
Level 25	铜杯 /20	达到 25 级
Level 50	铜杯 /30	达到 50 级
The Path Is Closed	铜杯 /20	在单场快速或竞技比赛中，摧毁“秩序之光”的 3 块传送面板
Survival Expert	铜杯 /20	在快速或竞技比赛中，使用急救包回复 900 点生命值且不阵亡
Decorated	铜杯 /20	在快速或竞技比赛中获得 50 枚赛后奖章
Blackjack	铜杯 /20	在快速或竞技比赛中获得 21 张杰出卡
Decked Out	铜杯 /20	为一位英雄收集 50 个解锁项目
Die Die Die... Die	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“死神”的死亡绽放一次消灭 4 个敌人
Slice and Dice	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“源氏”的斩一次消灭 4 个敌人
Their Own Worst Enemy	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“源氏”的闪一次消灭 2 个敌人
Waste Not, Want Not	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“死神”的地狱火霰弹枪单独消灭 3 个敌人并且不重新装弹
Whoa There!	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“麦克雷”的闪光弹打断敌人的终极技能
It's High Noon	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“麦克雷”的神射手一次消灭 4 个敌人
Death From Above	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“法老之鹰”连续消灭 4 个敌人且不落地
Clearing the Area	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“法老之鹰”的震荡冲击将一名玩家推到地图以外
Rocket Man	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“士兵：76”的螺旋飞弹一次消灭 2 个敌人
Target Rich Environment	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“士兵：76”的战术目镜一次消灭 4 个敌人
Total Recall	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“猎空”的闪回恢复 400 点生命值且不死亡
Special Delivery	铜杯 /15	在单场快速或竞技比赛中，使用“猎空”的脉冲炸弹黏中 4 个敌人
Triple Threat	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“堡垒”的不同模式各消灭 2 个敌人且不阵亡
Charge!	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“堡垒”的坦克模式一次消灭 4 个敌人
Simple Geometry	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“半藏”的散一次消灭 2 个敌人
The Dragon Is Sated	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“半藏”的龙一次消灭 4 个敌人
Mine Like a Steel Trap	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“狂鼠”的震荡地雷将一名敌人推进捕兽夹
Roadkill	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“狂鼠”的炸弹轮胎一次消灭 4 个敌人
Ice Blocked	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用美的冰墙一次阻挡 1200 点伤害
Cold Snap	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用美同时冰冻 4 个敌人
Raid Wipe	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“托比昂”的熔火核心一次消灭 4 个敌人
Armor Up!	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“托比昂”让 5 名队友身上同时携带护甲包
Did That Sting?	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“黑百合”的剧毒诡雷消灭 4 个敌人
Smooth as Silk	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“黑百合”在空中开镜爆头消灭一个敌人
Shot Down	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“D.Va”的防御矩阵一次阻挡 1500 点伤害
Game Over	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“D.Va”的自毁一次消灭 4 个敌人
I Am Your Shield	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“莱因哈特”的屏障力场阻挡 8000 点伤害且不阵亡
Storm, Earth and Fire	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，当一名敌人被“莱因哈特”的裂地猛击击晕时，对其使用烈焰打击和冲锋
Giving You the Hook	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“路霸”的链钩打断一个敌人的终极技能
Hog Wild	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“路霸”的鸡飞狗跳一次将两个敌人击退到地图以外
Mine Sweeper	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“温斯顿”的特斯拉炮摧毁 10 座炮台或陷阱且不阵亡
Anger Management	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用温斯顿的“原始暴怒”一次对 6 个敌人造成伤害
Power Overwhelming	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使“查莉娅”的武器充能保持在 70% 以上，持续 60 秒
The Power of Attraction	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“查莉娅”的重力喷涌一次命中 5 个敌人
Undying	银杯 /20	在快速或竞技比赛中连续消灭 20 个玩家
The Floor Is Lava	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“卢西奥”在滑墙时消灭 3 个敌人且不阵亡
Supersonic	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“卢西奥”的音障一次阻挡 1000 点伤害
Group Health Plan	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“天使”为 5 名玩家恢复 200 点生命值且不阵亡
Huge Rez	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“天使”的重生一次复活 4 名玩家
The Car Wash	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使“秩序之光”同时用 7 条光束击中一个敌人
Huge Success	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“禅亚塔”的乱在 6 秒内消灭或助攻消灭 4 个敌人
Rapid Discord	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“禅亚塔”的乱在 6 秒内消灭或助攻消灭 4 个敌人
The Iris Embraces You	铜杯 /15	在快速或竞技比赛中，使用“禅亚塔”的圣一次恢复 1500 点生命值
Lockdown	银杯 /20	在快速或竞技比赛的占领模式中，防守成功并且不失去第一处目标点
Double Cap	银杯 /20	在单场快速或竞技比赛的占领模式中，占领两处目标点且不阵亡
Escort Duty	银杯 /20	在快速或竞技比赛中，将运载目标推行 100 米且不离开运载目标
Can't Touch This	银杯 /20	在快速或竞技比赛中，阻止进攻方接触运载目标，持续 1 分钟
Shutout	银杯 /20	在快速或竞技比赛的控制模式中，不让敌人占领任何目标点
World Traveler	银杯 /20	在 12 张不同地图上各获得一次快速或竞技比赛胜利

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
MUTANTS IN MANHATTAN

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 稀饭 美编 NINA

忍者神龟 曼哈顿变异体	Activision	动作
多机种 TMNT: Mutants in Manhattan		美版
2016年5月24日	单机1人/在线2~4人	对应年龄：13岁以上
售价为PS4/XOne：390港币、PS3/X360：292港币		

在经历过《科拉传奇》的失败和《变形金刚 破坏战士》的相对成功后，恐怕没几个人想到，白金竟然又重复了以往的错误，把《忍者神龟 曼哈顿变异体》打造成了一款充满了白金特色，却又不乏各种问题的作品。幸好，这款作品还是有着比较坚实的动作游戏元素，对于漫画原著的经典元素运用也算得上忠实，故事虽然简单，但幸好也没什么让人特别觉得难以接受的地方，所以各位玩家也不必被IGN的4.9分超低评吓到，实际上这还是一款能够带给我们不少乐趣的作品，喜欢情怀一把的玩家们不妨放心入手。

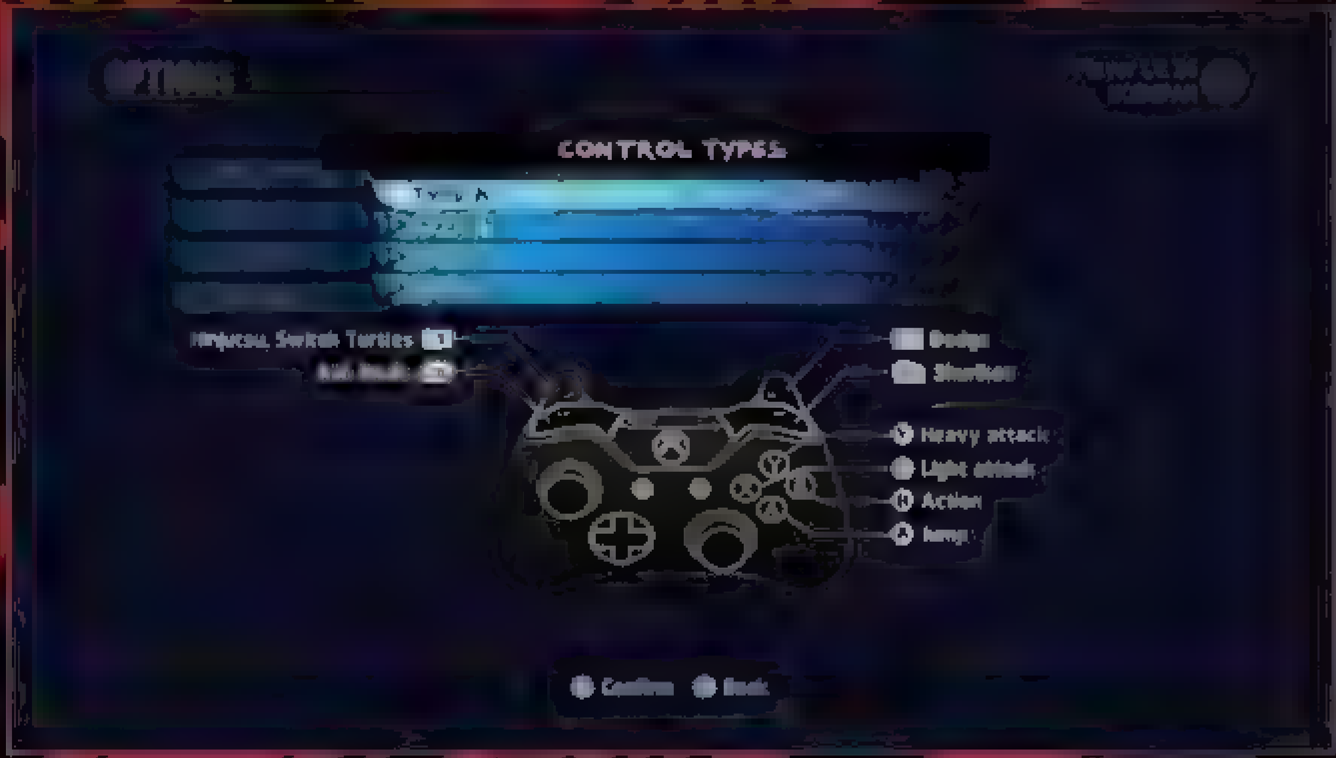
通关时间：Easy难度5小时，Hard难度8小时。
白金/全成就时间：随机因素太多，无法确定。

系统详解



操作列表

左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
LB	L1	[illegible]
LT	L2	开启忍术/换人快捷菜单
RB	R1	发射手里剑
RT	R2	闪避
LS	L3	锁定
RS	R3	T-Glass视觉
Y	△	重攻击
X	□	轻攻击
A	×	跳跃
B	○	调查/动作
方向键	方向键	使用道具
Menu	Option	游戏菜单
VIEW	触控板	指令菜单



PS：本操作列表以Type A操作方案为准，玩家也可以选择另外三种操作方案。个人比较推荐Type B，只是把“LB/L1+RB/R1”和“LT/L2+RT/R2”的按键功能进行了对调，闪避使用键程较短的RB/R1发动起来更为方便。

进阶操作

白金的游戏一般都有普通操作方式之上的进阶操作方式，这一点在本作身上算是体现得不太明显，主要都是一些常规的特殊操作，例如大家都熟悉的二段跳。不过因为本作在闪避系统设置上有一些特色，所以还算是保留了一点白金的风格。

瞄准与手里剑

本作当中没有白金游戏当中常见的枪械，不过还是有手里剑这种非常符合忍者风格的远程武器。比较囧的是，为了符合远程冷兵器的风格，本作当中的手里剑用的是半自动发射方式，玩家如果需要连续发射，就只能连按发射键，用起来有点累人。

在单独按射击键的情况下，玩家操纵的角色会朝着面前大致范围内的敌人射击，而如果玩家想要精确地射击某个物品，就需要用上瞄准，这时候视角会拉近，并且画面中央出现准星。但是本作的瞄准做得比较烂，不但镜头移动的时候并不平滑，而且飞镖因为有飞行时间，所以如果连续射击，会发现命中点会有点走偏。还好实际上在游戏当中用到瞄准的机会不多，凑合着用就好。另外在空中瞄准时角色会处于缓降状态，方便玩家瞄准高空目标射击。



闪避与格挡

闪避(Dodge)和格挡(Parry)在本作当中有一点容易被混淆，因为在游戏当中，神龟们的闪避有两种状态，其中单击RT/R2是单次闪避，可以让神龟朝着某个方向闪躲，有短暂的无敌时间，而如果玩家长按RT/R2，则变成了持续旋转闪避，神龟们会缩回壳中不断小范围旋转，并且格挡一切来袭的攻击，期间还可以移动。

无论是单次闪避还是持续闪避，都会消耗画面下方随之出现的眩晕槽，一旦眩晕槽消耗一空，神龟就会陷入短时间的眩晕，期间无法做出任何动作。单次闪避会消耗固定量的眩晕槽，而在持续闪避当中，眩晕槽会缓缓下降，如果格挡了攻击，则会根据对方的攻击强度被击飞出一定的距离。

而格挡使用的同样是闪避按键，不过使用方法则是在敌人的攻击即将击中角色时立刻按下RT/R2，神龟会用背上的壳格挡敌人的攻击，中断其动作并让其陷入短暂的硬直。

但是因为另外一个技巧的存在，使得格挡在实际战斗中的使用率变得并不高，那就是背击(Back Attacks)，它的操作和格挡很相似，也是在即将被敌人击中时按下RT/R2，然而并不是单击，而是长按。如果时机正确，角色就会瞬间快速移动到敌人背后，此时按下B/○，神龟就会跳到敌人头上，对其发动背击，不断地击打敌人的头部并令其陷入无法攻击的挣扎状态，直到约3秒后把神龟甩下来才能终止。这一招对于绝大多数敌人和BOSS都适用，不过发动起来难度相对较高，导致的情况就是玩家往往想要发背击，却最后发动成了格挡。



忍术与换人

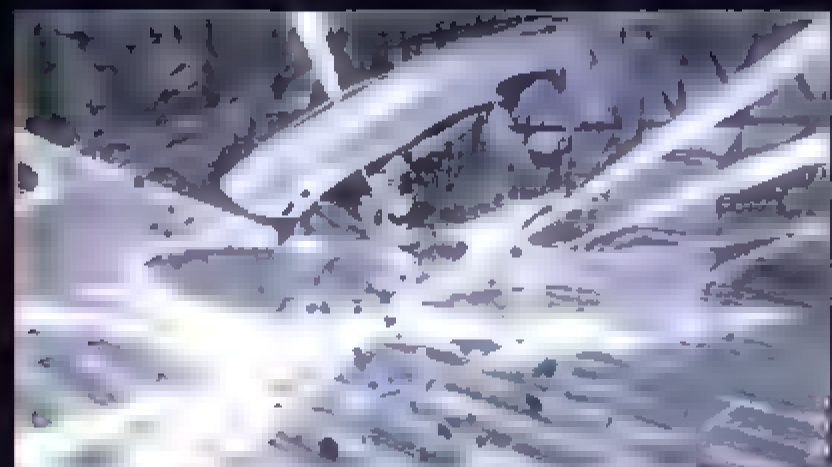
忍术(Ninjutsu)是本作当中颇为关键的设定，其发动方式是在按下LT/L2键的同时按下菜单当中提示的对应按键。发动忍术没有任何消耗，只会让其进入冷却时间，而且只要冷却完成就可以继续发动。本作当中的忍术效果各异，有的是攻击，有的是提供强化效果，其中大部分是会让玩家角色进入强制出招状态的忍术，发动过程中角色都是无敌的，所以除了用作和敌人对抗，也可以用于保命。

但也正因为这个特点，一般忍术的冷却时间都颇长，动辄就是两三分钟，在其冷却期间玩家就只能靠着角色的基本能力以及道具来应付局面。但其实在单人模式当中，玩家还有一个方法能够继续使用忍术，就是换人。

在忍术/换人菜单当中，左下方会有换人的按键提示，对应的角色是固定的，↑是米奇，↓是多尼，←是李奥，→是拉菲。注意本作的换人和一般有多个角色的游戏不一样，玩家换人的时候不是把操纵者视角转移到对应角色身上，是干脆把当前操纵角色直接原地切换成对应的角色。

但是玩家在换人时需要注意两点，一个是换人的对象必须处于正常状态，如果处于被击倒的状态或者已经返回下水道巢穴就无法更换。另外一个是换人时只有非常短暂的无敌时间，所以最好不要在靠近敌人的时候发动。

除了主动换人，当玩家的角色被击倒后，如果在场有其他AI操纵的角色，就会立刻被换为玩家操纵，换人方式仍然是自动取代掉玩家所在角色的位置，不过换人的瞬间会发动一次换人攻击，要比主动换人保险一点。



另外虽然换人可以让玩家用更多忍术，但是AI操纵角色时也是会发动忍术的，所以可能换过来的角色所有忍术也在冷却当中，这一点需要多加留心。

T-Glass视觉和偷袭

许多外媒都戏称这个视角就是《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”当中的“蝙蝠视觉“，但实际上远没有那么复杂。在正常的游戏过程当中，这个视觉的最大作用就是在沙箱式的场景当中找到玩家需要去执行的任务所在的地点，玩家可以在这个视觉当中看到任务地点向着四周发射的红色光波，寻找到源头就会找到被红框标出的任务目标。

当然除此之外玩家也以用穿透障碍物来观察敌人所处的状态和位置，如果敌人呈黄色就是未发现玩家的普通状态，红色则是已经察觉玩家的追击状态。这个功能只在进行限定把敌人全部偷袭击倒的小任务当中有用处，平常几乎用不上。

既然提到偷袭，这里也写一下发动方式，只要敌人处于普通状态，玩家在不引起其注意的情况下靠近并且发动近战攻击(轻重皆可)，就可以将其秒杀，但是手里剑不可以触发偷袭，而空中落下式的重攻击则可以触发。

比较好玩的是，本作当中敌人的敌对状态判定是对每只神龟单独分开计算的，所以当一只神龟被敌人目击时，如果有其他尚未被察觉的神龟从背后靠近这个敌人，一样可以发动偷袭将其秒杀。



连击

如果各位读者有玩过《变形金刚 破坏战士》，肯定都会被游戏当中那复杂度堪比鬼泣的连招系统给吓了一跳。不过似乎白金终于意识到，大部分人打那款作品最后都只是一招鲜吃遍天，所以这一次《忍者神龟 曼哈顿变异体》的连击系统就简单多了，有玩过《真·三国无双》的玩家应该都懂，就是典型的C系统。

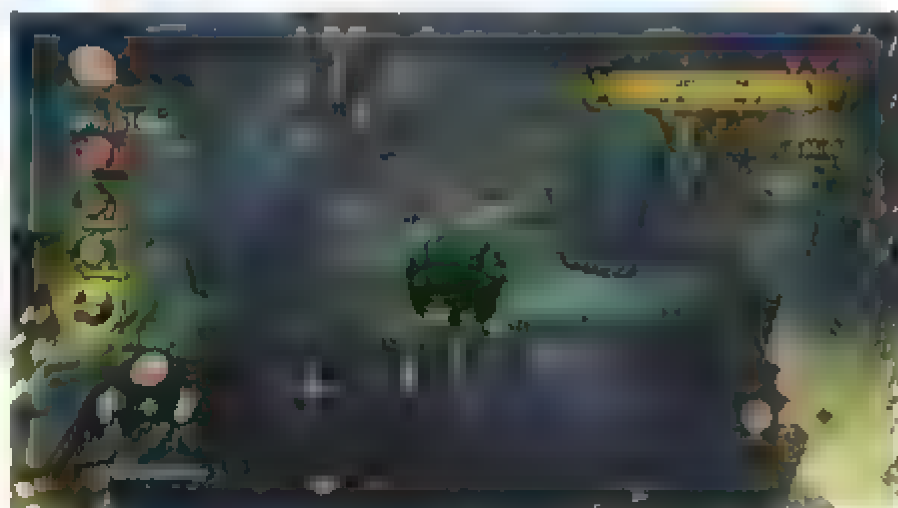
轻攻击有5段，重攻击有3段，如果玩家在轻攻击的连击之后输入重攻击，就可以产生不同效果的派生，而重攻击则只能独立连段，无法用轻攻击派生。具体到每一只神龟身上，他们不但攻击招式的动作和范围不一样，连段的派生也有一些区别，下面将具体列出。

PS：空中的轻攻击动作和地面有所差别，但是效果差别不大，空中连击落地后会自动衍生出地面连击的对应段数动作，另外空中重攻击固定为砸地，没有连击，而空中轻攻击连击的重攻击派生只有砸地攻击一种。

连段	派生效果
	米奇
轻→重	快速中距离前打，令敌人产生硬直
轻→轻→重	升龙击，可以把角色和敌人都带向空中
轻→轻→轻→重	砸地攻击，令敌人被击倒
轻→轻→轻→重→重	砸地后朝上空飞踢，踢飞敌人
轻→轻→轻→轻→重	上钩脚后朝上空飞踢，踢飞敌人
轻→轻→轻→轻→轻→重	快速中距离前打，令敌人产生硬直
左摇杆输入方向后立刻输入反方向+轻	双节棍旋转打击，可击飞敌人
左摇杆输入方向后立刻输入反方向+重	中距离前冲攻击，可击飞敌人
	多尼
轻→重	360° 棍击二连打，第二段有击飞效果
轻→轻→重	砸地攻击，令敌人被浮空
轻→轻→重→重	砸地后接连续戳棍追击敌人
轻→轻→轻→重	连续戳棍
轻→轻→轻→轻→重	三连旋棍打，带有多段攻击判定，最后一段可击飞敌人
左摇杆输入方向后立刻输入反方向+轻	旋转回身前戳棍，可击飞敌人
左摇杆输入方向后立刻输入反方向+重	撑棍前冲中距离飞踢，可击飞敌人
	李奥
轻→重	双刀前冲斩，可击飞敌人
轻→轻→重	前方扇形范围挥砍
轻→轻→轻→重	升龙斩，可以把角色和敌人都带向空中
轻→轻→轻→轻→重	多段连斩，威力较高
轻→轻→轻→轻→轻→重	双刀前冲斩，可击飞敌人
左摇杆输入方向后立刻输入反方向+轻	快速前刺，可击飞敌人
左摇杆输入方向后立刻输入反方向+重	短距离移动后双刀前冲斩，可击飞敌人
	拉菲
轻→重	重踏地面，令敌人倒地
轻→轻→重	刺叉快速二连击
轻→轻→重→重	二连击后升龙击，可以把角色和敌人都带向空中
轻→轻→轻→重	升龙击，可以把角色和敌人都带向空中
轻→轻→轻→轻→重	铁山靠，可击飞敌人
左摇杆输入方向后立刻输入反方向+轻	铁山靠，可击飞敌人
左摇杆输入方向后立刻输入反方向+重	冲刺叉击，可击飞敌人

跳跃相关

和多数白金的游戏一样，本作当中的角色也可以二段跳，而且没有什么要求，连按跳跃键就可以发动。除此之外，本作还有一些元素是和跳跃相关的，一个是滑翔，在跳跃后长按跳跃键就可以让神龟们打开背上的简易滑翔伞进行飞行，另一个是爬墙，只要神龟跳到墙壁上面，就会自动进入爬墙状态，期间可以跳跃也可以攻击，但是两个动作都会令神龟短暂失去爬墙判定，需要对着墙壁推动摇杆来重新获得判定。



还有最后一个和跳跃相关的内容是特殊动作，包括跳到电线杆和栏杆上就会发动的滑行和跳到细杆上就会发动的旋转，前者能够让神龟快速滑动，但是不能像《日暮城狂欢》那样进行射击，而后者只能够让神龟攀着杆子旋转一段时间，带有攻击判定，不过发动起来比较麻烦，并不值得经常使用。

调查/动作

B/○键在本作当中用上的机会不多，但需要用的时机都比较关键。其中算得上最不关键的就是捡起物品，例如捡起油桶投掷向敌人，或是在某些任务中捡起金条运送。而在某些任务当中，玩家需要对着关键物品用B/○键触发特定动作，例如解除炸弹和大脚帮的装置都要在靠近装置后长按B/○键来执行特定动作。

而最关键的用途自然是拯救同伴，当一个同伴生命值耗尽时，一般来说不会立刻被打回下水道巢穴，而是进入"壳震症"（Shell Shock，原意是弹震症，指士兵在长期作战后产生的精神疾病，因为Shell也有"壳"的意思，这里被拿来当一词双意的梗）状态，



这时候靠近同伴并按下B/○键就可以让他们恢复战斗状态。注意，拯救同伴时玩家会触发特定动作，此时并不是无敌的，所以救人也要注意时机。



界面详解

1 生命值
2 战斗点数
3 李奥状态图标
4 拉斐状态图标
5.米奇状态图标
6 多尼状态图标
7.当前AI指令
8 快速道具栏
9 BOSS激活槽
10 忍术冷却提示



PS：非战斗状态下，上面列出的绝大多数界面元素都会被自动隐藏。

菜单功能

功能简介



1.故事模式，本作当中主要的游戏内容项目
2 联机合作模式，四位玩家分别扮演一只神龟战斗
3 神龟巢穴，用于升级忍术、护身符和查看勋章
4.教程，教会玩家如何进行游戏，在刚开游戏的时候必须要进行一下
5 收集，查看玩家在关卡中找到的收集品
6 电影画廊，查看游戏当中的过场动画
7 统计，可以查看游戏当中的大部分数据
8 排行榜，查看玩家排名
9 选项，更改游戏的部分设定
10 调整账号，玩家可以在这里选择自己登陆游戏的账号

故事模式详解

本作的故事模式是以关卡来区分，所以在故事模式界面，玩家一进来就会看到几个重要项目，具体作用请看界面解析——

1. 角色：选择玩家在游戏一开始控制的角色，但因为实际上在游戏当中可以随时换，所以意义不是特别大，因此这个项目主要是用来更换角色的皮肤。

2. 神龟巢穴：功能和主界面的神龟巢穴是一样的，后面会有具体功能的讲解。

3. 关卡：按进去后可以选择要挑战的关卡，一开始的时候部分关卡是被锁定住的，随着玩家不断地攻略关卡，这里可选的关卡就会进一步开放，最终会变成9个关卡都可选。玩家在对应的难度完成过关卡后，关卡右方会显示出在这个关卡中获得过的最高评价。



4. 难度：有Easy、Nornal、Hard和Very Hard四个难度，其中Very Hard需要玩家在打通Hard才会解锁。难度影响的有玩家的生命值高低、敌人的生命值高低和攻击力高低，还有壳震症状态能够持续的时间，难度越高，玩家生命值越低，敌人生命值和威力越高，壳震症持续时间越短。但是难度越高，过关后的训练点（Training Point）奖励倍率也会越高，获得高品质护身符的几率也会上升。

5. 开始：设定好上面四项里的内容后就可以开始挑战关卡了。

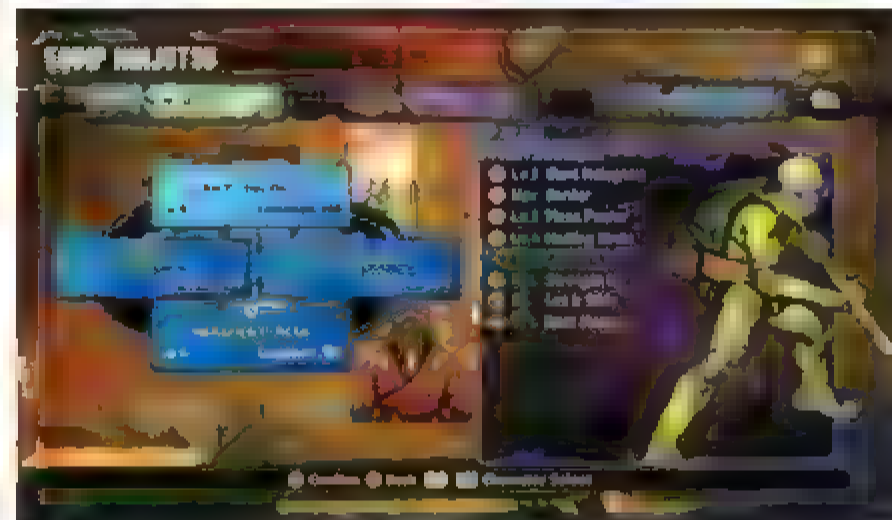
神龟巢穴

神龟巢穴的主要功能项有三个，分别是忍术（Ninjutsu）、护身符（Charms）和勋章（Emblems），具体功能如下——

1. 忍术，在常规的忍术界面当中，玩家可以看到角色装备的四个忍术，其中右边的一个固定为角色的特殊忍术，例如李奥的“神龟时间”（Turtle Time）和米奇的“拉拉队长”（Cheerleader），其余的则是通用忍术。

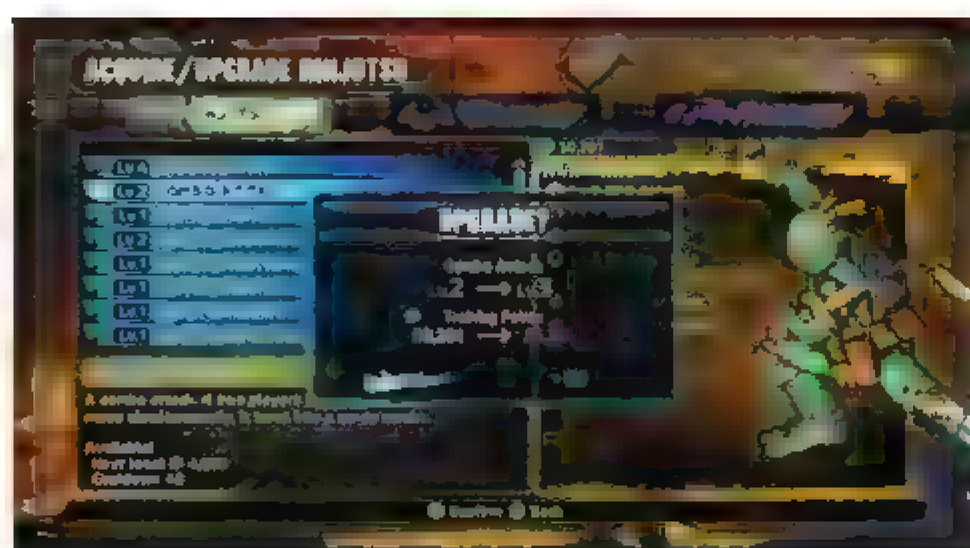
除了不能换上其他人的特殊忍术，四个忍术槽都可以随意替换为其他忍术，不过一种忍术只能装备一个，不能重复装备，但是不同的神龟装备同一个忍术是可以的。

按进选择忍术的界面时，玩家如果按下X/□键就可以开启选定忍术的升级菜单，花费一定的训练点就可以让忍术升级，但是本作当中的忍术升级无关忍术的威力和性能，只会缩短忍术的冷却时间，而且升上对应的等级需要玩家等级足够才会解锁。



同时最下方的几个忍术都是BOSS对应的忍术，除了需要玩家等级足够来解锁升级，还需要击败对应的BOSS才能够解锁这种忍术。

2. 护身符，在玩家击败BOSS或是在关卡中拾取各种颜色的岩石时，会有机会获得护身符，当时在战斗当中无法装备，不过可以在通关



后鉴定出能力然后在这个界面当中装备。

每只神龟都有三个护身符槽，但是有着启用上的限制，Easy和Nornal难度只能够使用第一个护身符槽，Hard难度可以使用两个护身符槽，只有Very Hard难度才可以使用三个。

护身符有品质之分，最低等的是绿色的，只有一个特效，红色的高等一些，有两个，金色的护身符则有三个特效。虽然一般来说特效多则意味着更强，但是护身符的特效有很强的随机性，有时候会重复堆叠。最弱智的情况下，一个救人时有无敌效果的特效会堆叠出两个来，特效本身又不能升级，重复堆叠又不会延长无敌时间，等于护身符的位置被白白浪费了，所以还是要看具体效果来决定用哪个。

另外有一类特效比较特别，就是影响手里剑的特效，例如让其射速大幅提高的“速射手里剑”（Rapid Shuriken）和让其带上爆炸效果的“炸弹手里剑”（Bomb Shuriken），这种特效无论玩家装备多少个，只有一个可以生效，所以玩家不能够靠大量堆叠手里剑特效来把《忍者神龟》玩成了《忍者神镖》。不过提升手里剑威力的“强力手里剑”（Power Shuriken）则可以和其他手里剑特效共存，喜欢走远程路线的玩家可以考虑将其等级升高一点。

最后要提一下的是护身符有升级和合成系统，前者是通过消费关卡当中击败特定敌人后掉落的卷轴和训练点，提升护身符某一项特效的性能。总体而言收集素材麻烦，提升效果相对有限，属于有用但是效果比较鸡肋的系统。而后者则是通过把三个护身符合成为一个新护身符，来获得强大特效的途径。然而合成护身符后产生的特效是完全随机的，和玩家选择的材料没有关系，反倒是选用护身符的品质会影响最终合成出来的护身符品质，所以其实核心思想就是在赌运气，意义不是很大，仅作为消耗多余的护身符而用。

3 勋章，这个系统有点类似于游戏当中的内置成就，玩家达成特定的条件之后就可以解锁特定的勋章，并且在这个界面可以选择将其装备在自己的角色名片上，让自己在联机时看起来更帅更有个性（并没有）。徽章也有着品质的区别，最简单的是铜质，难一点的是银，更难的则是金色。



Hard难度BOSS打法介绍

本作有个很特别的地方，就是关卡的内容和目标大部分是随机的，玩家需要完成一个个任务，累积足够的BOSS激活槽，蓄满之后BOSS战就会激活，来到对应地点就可以开始BOSS战。也因为这个原因，本作并没有非常固定的关卡流程，所以这里把重点放在较为复杂的BOSS战上，跟大家说一下在Hard难度下的BOSS要怎么对付。



Hard难度要点

1 强度：这个难度的难一个就是体现在敌我双方能力的差距上，玩家一开始的生命值只有四格（正好是一个披萨），而普通敌人一下攻击可以打掉玩家两格血，所以前期两招你就躺了。而BOSS就更不用提了，基本招招教你做人。当然玩家的生命值上限会随着不断击倒敌人而增加，所以不会真的后面两下就倒，但是仍然不应该被BOSS轻易击中，因为起码就是四格生命值的损失，有时候连招直接就把你打进壳震症状态。准备好要经常被队友救援和救援队友，不然玩家往往难以完成BOSS战。另外要记得多利用背击来控制BOSS，可以减少他们有威胁的攻击并创造输出机会。

2. 策略：首先，笔者建议玩家都先去打一遍Easy难度，一来是用于熟悉游戏，二来则是解锁BOSS忍术，部分忍术还是非常有用的。之后，玩家就可以装上合适的护身符，开始尝试挑战Hard难度，其中推荐装备“龟壳防御提升”（Turtle Guard Up）和“无敌治愈者”（Invincible Healer），前者可以减缓玩家处于持续防御时的眩晕槽消耗，后者则让玩家在救治队友时处于无敌状态，都是非常适合Hard难度情况的能力。最后，最好把AI策略长期调整为“保护我”（Protece Me），这样队友会更为积极地来拯救被打入震壳症的玩家。

3 难点：在Hard难度，一种精英敌人会不时出现，他们的造型类似于高级的大脚帮忍者，也懂得格挡玩家攻击和瞬间传送到背后斩击，但是最丧心病狂的是他们身边有着诅咒，玩家一旦靠近，角色头上就会出现紫色的骷髅，此时如果玩家被击倒，不会进入壳震症状态，而是直接被打回巢穴，只能靠狂吃披萨来恢复战斗力，并且如果四个神龟都被打回巢穴则任务失败。鉴于这些敌人还有刚体，而且攻击意识极强，玩家往往很容易会被其灭团，所以一旦遇到一定要立刻发动忍术尽可能削减其生命值，只要生命值下降到一定比例，这种敌人就会撤退，战斗难度就会随之锐减。

另外一个难点是BOSS狂化，在生命值降到一定程度以后，BOSS就会进入狂化模式，攻击速度提高，某些BOSS的招式性能还会发生变化，令战斗难度变得更高，所以越是斩杀阶段，玩



实用技术

攻略透解

忍者神龟 曼哈顿变异体

家们就应该越谨慎。

最后，本作当中有隐藏BOSS的设定，玩家在和一个BOSS对战时，另外一个BOSS会随机乱入，而难度越高，乱入的几率越高，所以在打Hard难度的时候，可能会好死不死突然多了个BOSS，导致战斗难度直线上升。鉴于这个过程完全不可控，大家只能玩游戏之前多洗把脸了。

BOSS分析

猪面（Bebop）



作为第一个BOSS，猪面的招式还是比较好把握的，大部分也不难躲，但是Hard难度带来的攻击威力是不会因此而下降的，所以玩家还是要保持着谨慎的心态去和他对战。猪面的主要招式有以下几个：

1. 电锯连斩：攻击范围集中在正面，侧面前方也有判定，而且一般中了第一招就会被第二招连续击中，Hard难度一般会让一个角色立躺，而且因为有范围伤害，所以如果队友也抽风，最惨的情况下一个三连击地上就躺了四个缩头乌龟，直接团灭。但是这招也是最好触发背击的招式。

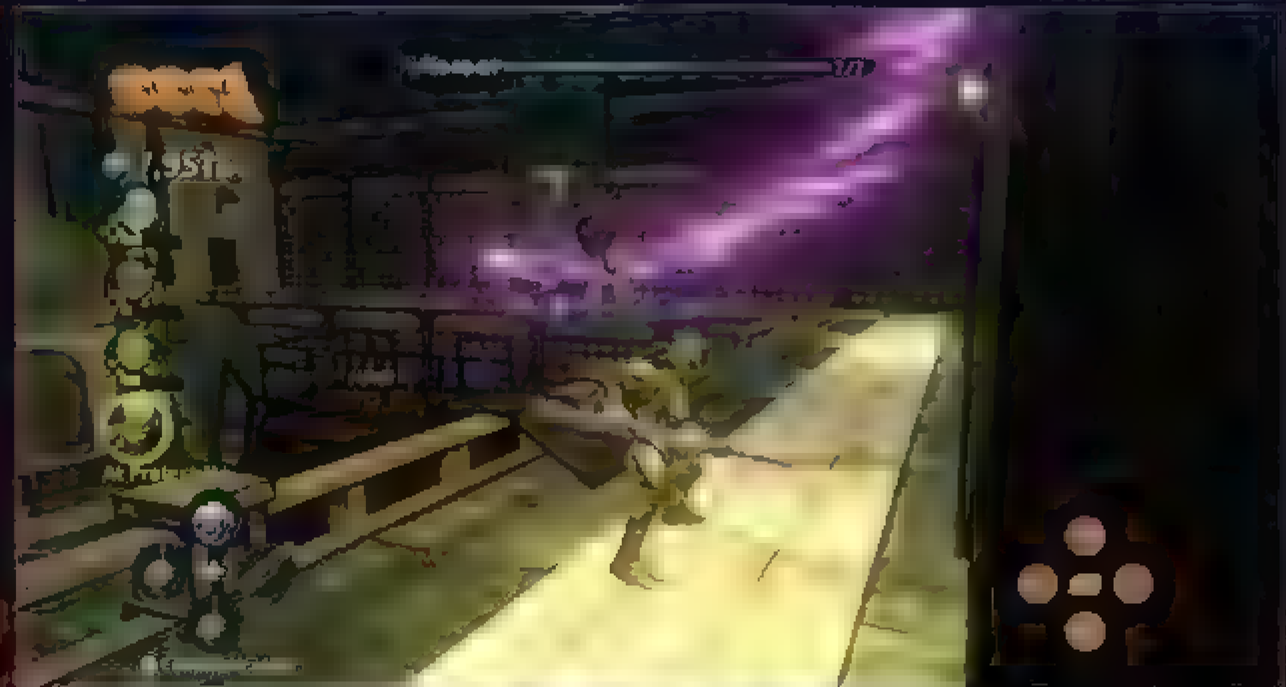
2. 机枪射击：分为三种，一种是对准玩家所在的地方进行定点射击，但是因为子弹飞行比较慢，很好躲。第二种是横扫式的射击，呈扇形，直接跳过或是用持续防御顶过射向自己的那几发子弹即可。第三种则是跃上高空进行乱射，位于其上方和斜下方都有中弹的危险，但是在其身后或正下方则相对安全。

3. 电锯连砸：攻击前有一个比较明显的准备动作，然后会产生一条持续向前延伸的冲击波，因为是直线攻击，躲开攻击路线就好。

4. 电锯冲刺：突然短距离冲刺后立刻发动电锯攻击，算是比较防不胜防的一招，一般在玩家角色处于中距离时发动，速度较快，建议一看到其突进就按紧防御键抵挡。

5. 炸弹雨：投掷大量炸弹，覆盖一大片区域，然后逐步引爆，每一枚炸弹的威力都不俗。这个技能如果玩家跑得快或立刻采取持续防御的话是不成问题的，但因为覆盖范围广，逃的时候最好看准了方向。一般来说猪面会处于爆炸区域中，所以此时无法对其展开攻击，但偶然他会对远处的队友投掷炸弹，自己不在爆炸范围内，却会作出防护爆炸的动作，处于无法攻击和移动的硬直，可以趁机跑到他身边输出。

6. 烟雾弹：使用之后猪面会随机移动到金库的上层的一边或是下层的中央，玩家需要对其进行追击，狂化的时候瞬移后经常会立刻发动射击，颇有点威胁，觉得一下子看不到他在哪就直接持续防御并转动镜头搜索即可。



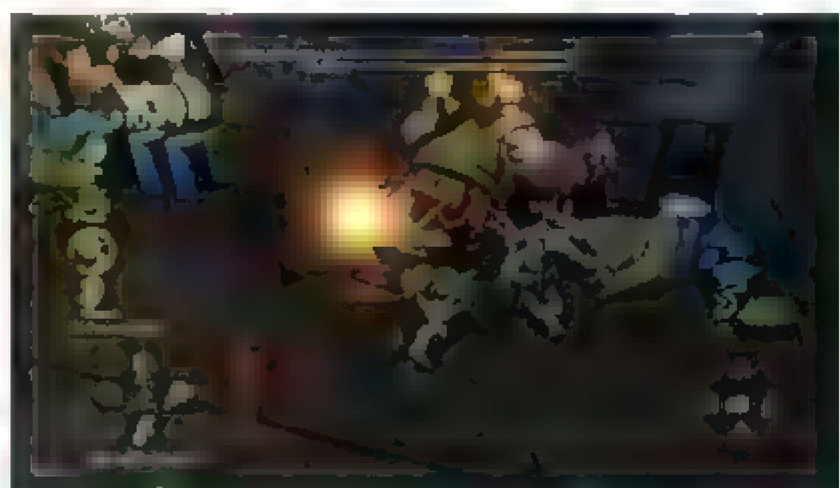
牛头（Rocksteady）



和牛头的战斗难点之一其实是在于掌握场景的特征，千万不要走到两边的铁路上，随时出车祸，被列车撞一下可不是闹着玩的。但是这个特点对于牛头同样适用，所以除了引诱它撞到铁路上，还有一个比较损的方法，就是让四个神龟都装备“屏障”（Barrier）忍术，这个忍术可以以角色为中心产生一个屏障，把敌人都往外推，连BOSS都不例外，所以用这招可以硬把牛头推到铁轨上让他被车撞，大幅提高战胜他时的效率。他的招式如下——

1. 铁锤连击：以从下到上挥击为主的攻击，但是也有横扫后砸地的攻击，威力非常大，最好看到他出招就开始躲避，但如果玩家能够掌握打击的发动时机，会是非常好的发动背击的机会。

2. 手雷阵：向面前扇形区域投掷手雷，然后做出防护动作。因为覆盖范围并没有猪面的炸弹那么夸张，所以可以趁着其做出防护动作时绕到他背后发动攻击，不算是很有威胁的招式。



3. 铁锤砸地：有原地和跳跃两个版本，发动时间中等，但是影响范围颇大，被击中的神龟会陷入短时间的眩晕，但时间足够牛头来一次铁锤连击来追打，是非常有威胁的招式。鉴于判定不太好判断，建议躲开或是跳到空中避开即可，无需拼背击和格挡。

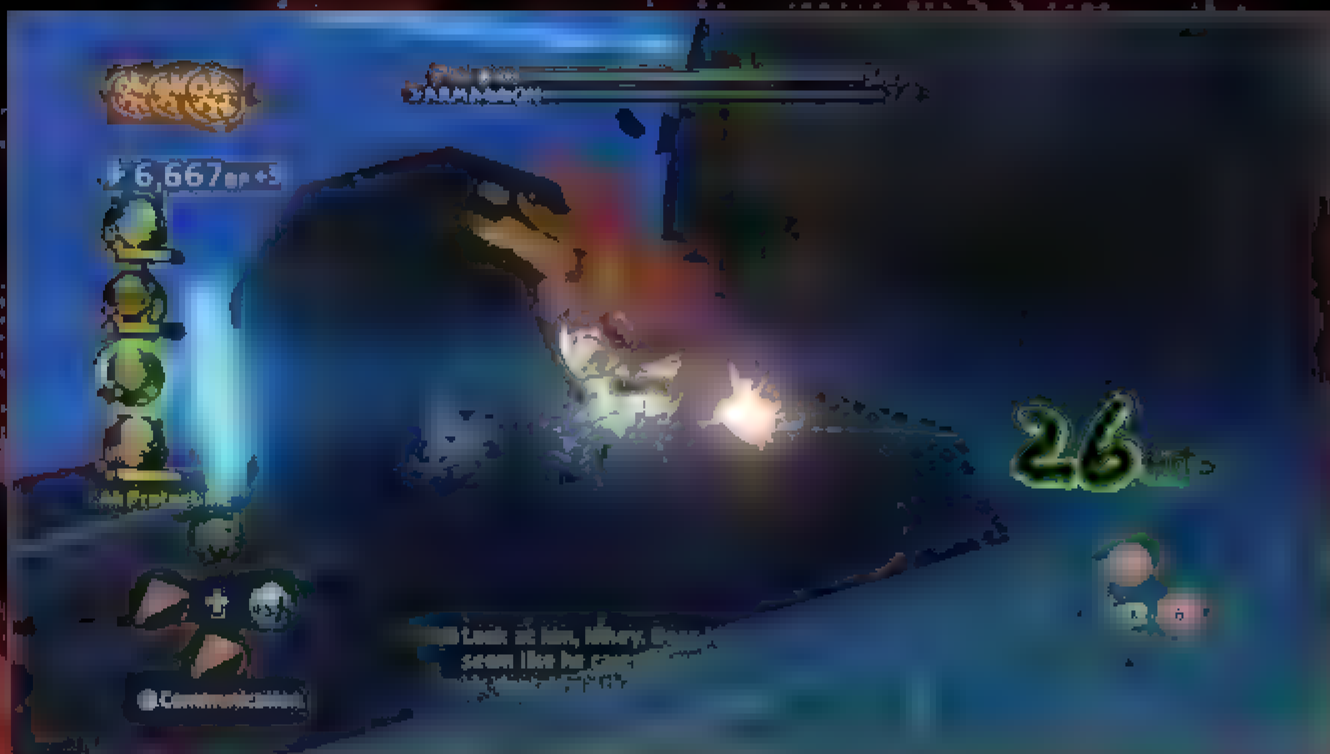
4. 榴弹炮射击：对着玩家发动榴弹三连射，远距离因为榴弹飞行速度慢而没威胁，但是有时候会近身射击，发动颇快，令人防不胜防。所以战斗中最好留在牛头身后，一看到他突然转身就要发动持续防御来抵挡。

5. 三连冲撞：连续发动三次冲撞，但是除了第一次，后两次冲撞抗干扰能力很低，被持续攻击就容易被打断。但是实际上如果引诱其在第三次冲撞时撞上地铁站的墙壁，就会让其被卡住，创造出攻击机会。A队友一般会手贱打断冲撞，所以这招一般是联机的时候才有机会用上。

史拉许（Slash）



这只变异的大鳄龟是一个比较难缠的对手，但问题一方面是出在了场景上，周围都非常昏暗，而史拉许又喜欢使用他的翻滚攻击，导致它经常从黑暗中突然滚出来，防不胜防。同时他的近身攻击威胁也不小，发动较快，范围也较广，加上攻击欲望强烈，



是一个难缠的对手。尽量呆在他的背后输出，锁定住它并紧跟着他的行动，让他的攻击手段限制在近距离的爪击上，会让战胜他的过程更顺利。史拉许的招式如下——

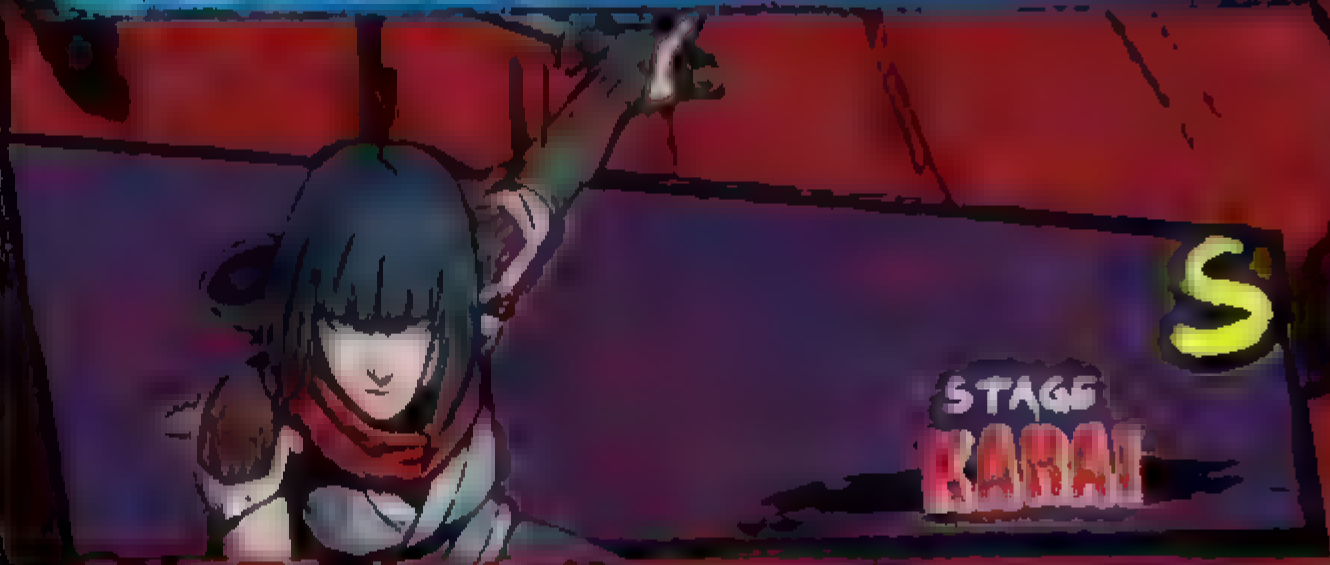
1. 双爪连击：一般起码有两段，攻击范围接近身周前方的大部分区域，所以只有在后方攻击比较安全。有时候他会使出后打招式，专门对付身后的玩家，所以看到他发动攻击动作后最好都是后闪一下，看到情况安全再进攻。狂化后攻击频率大幅提升，让玩家很难近身。

2. 冲撞：一个比较常见的攻击，就是朝着身前进行有一段跑动距离的冲锋，带有攻击判定，不过因为不会突然转身发动，所以只要留在其身后就不会有太大危险。但是狂化后发动频率变高，非常有威胁。

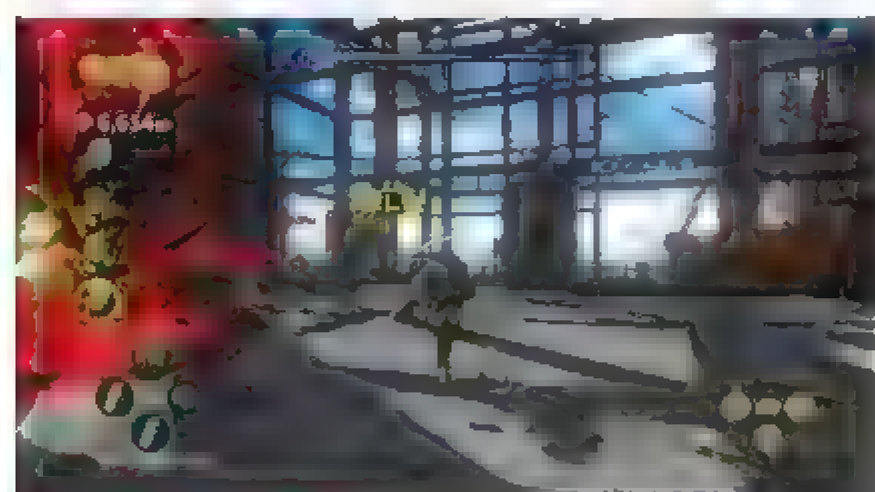
3. 翻滚：向着前方进行一段距离的翻滚攻击，威力颇大，持续时间较长，而且期间浑身都有攻击判定，玩家除非有把握能够将其格挡，不然建议避其锋芒。狂化后威力更高，碰到就是半条命。

4. 跳跃砸击：使用频率不算特别高，但是威力大，而且发动时间也颇快，只要看到身边地上有其攻击判定就要立刻防御。这招在狂化时的威胁更大，所以尽量和史拉许绕柱子，不要和他站在一条无阻挡的直线上，不然会非常危险。

卡拉（Karai）



和之前几个独斗型的BOSS不一样，卡拉的战斗是混合型的，一开始是和她交战，之后又换成打杂兵，最后干脆是她和杂兵一起上场。她本人体型较小，而且擅长招架神龟们的攻击并让他们出现硬直，所以凑上去一股脑地围攻她并不明智，还很容易判断错她的出招，建议玩家本身不如留在外围，用飞镖攻击并提供忍术上的支援。她对正面和身周发动攻击的手段不少，所以最好随时留在她的侧面。杂兵方面，其实近战兵不是最可怕的。留在上层丢炸弹阴人的炸弹兵才是最麻烦的，记得优先处理。这一战推荐玩家可以试试击败巨型朗格后解锁的忍术“巨像投影”（Giant Hologram），可以让玩家化身超级巨像，持续时间内可以打出两次巨拳三连击，攻击范围极大，清理杂兵的效率一流。卡拉的攻击有——



1. 旋风斩：先发动一次能够弹开神龟们攻击的转身斩，最后发出一次对身周范围敌人进行攻击的剑气。虽然看似凶险，但只要在被弹开后立刻向后躲闪，就可以安全避开。

2. 双刀斩击：一般会发动四段，而且发动之前会招架神龟们的攻击，一般被招架后看到她攻击时就要侧闪，躲开后可以在她身后追击。

3. 飞身射镖：后跳到空中然后对原本所在地发射一丛飞镖，如果玩家下意识追击肯定会中招，建议是看到她这么做后立刻持续防御，侧闪也可以，但是不保险，可能会被散射而出的飞镖击中。

4. 龙卷风斩：卡拉不断转动，化身为一个红色龙卷风不断地大范围转动，被击中就会遭到重创。建议拉开距离，看到她快速靠近后就立刻进行持续防御。等她停下后会有一个小小的硬直，是输出的时机。

5. 前冲斩：发动到冲刺的速度很快，但是发动时身前会出现红色的判定区域，立刻侧闪有很大机会可以躲开。这招是范围攻击，直线上的所有神龟都会被击中，所以在她发动之后记得随时准备救人。

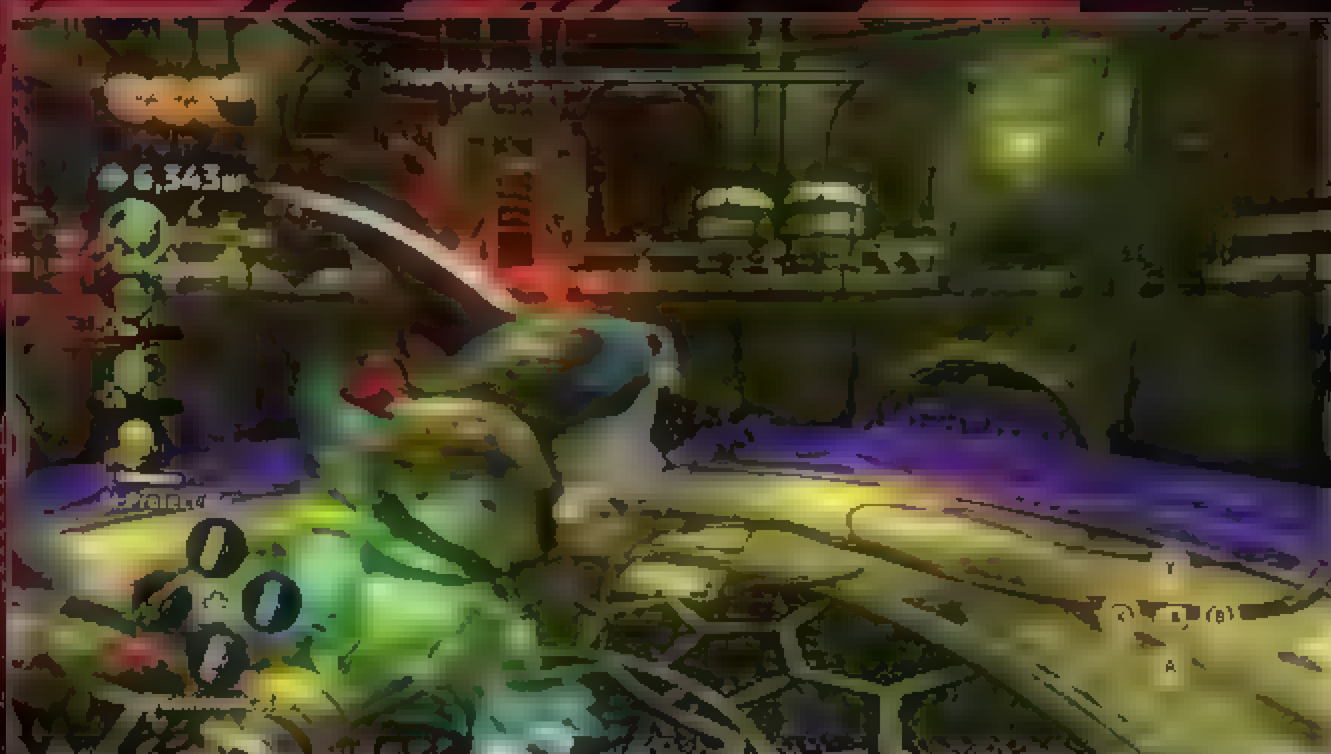
6. 壁走：卡拉在狂化后会经常攀爬在场景的柱子上，等待着时机对玩家发动突袭，记得要一直锁定她并注意防御。

鲨鱼（Armaggon）



和史拉许有点类似，也是拿地下管道当老巢的鲨鱼有着比较明显的场景优势，玩家只要掉出平台外被紫色的毒水沾到就会进入短暂的僵尸状态，行动几乎完全不受控制，这意味着玩家必须要呆在场景当中战斗。而且在后期不同的管道当中还会涌出毒水，对经过路上的神龟造成伤害，而鲨鱼本身却不怕。所以这场战斗需要注意的并不只是输出，而是防御。相比起来，因为体型构造的关系，鲨鱼本身的攻击倒不是特别有威胁，小心他的喷毒和大范围的甩尾攻击就可以比较安全地和他周旋。鲨鱼的招式如下——

1. 连续咬击：主要攻击范围是其正面，鉴于玩家一般不会站在他的前方，所以威胁不太大，但其实作用范围比肉眼看起来的



要大一些，所以不要因为自己在他身侧就觉得很安全，要随着他的攻击调整步伐。

2. 扫尾：发动前会有明显的动作，而且身周会有大范围的攻击提示，所以并不难躲。但是在特定情况下会有可能打中玩家。一旦击中后果严重，不但威力高，而且还可以把玩家打进场景外的紫水当中，所以一定要躲开。

3. 喷吐毒液：有两个版本，一个是朝着身前扇形的区域喷射，只要不在其身前即可。另外一个是对空喷射，然后陆续落在其身周，不要贪刀，在他喷了两次后就要撤离开来，等毒液消失再上去打。

4. 毒液喷射：进入到水中后才会发动的版本，喷吐出毒水柱并对场景进行扫射，必须用防御或是跳跃来躲开。最可怕的是有时候会随着水管当中的毒液喷吐一起发动，此时最好还是用防御扛过去。如果玩家能够在其喷射时击中他并造成足够的伤害，可以将其强行打上岸。

5. 冲刺噬咬：从水中飙出后会发动的攻击，但因为提示明显而且速度并非快得无法反应，所以只要跳起躲开就好。

6. 甩尾：对高空进行甩尾，在其身前和身后会非常容易中招，但是侧面则相当安全，所以虽然使用频率高，但是命中率并不高。

7. 噬咬：有对身前发动和对身侧发动两个版本，动作都非常明显，要记得注意躲避，中招之后会被连续噬咬然后被投进毒水当中，当然如果进水之前没死，是可以空中受身然后跳回来的。

▷蝙蝠怪（Wingnut）



他的战斗分为两个阶段，其攻击方式也有着很大的差异。飞碟状态比较好对付，不但攻击方式单一，而且现场还有炮台可以利用，等其被击落到地面时就可以放心对其围殴，平常还可以用场景当中的弹网飞到高空中对其进行攻击。但是蝙蝠形态就有点不好对付，不但移动速度快，而且不时会飞到空中，使得连续攻击变得困难。而且他的攻击里有几招非常有威胁性，需要小心对付。蝙蝠怪的招式如下——

1. 旋转射线：飞碟版的旋转射线是在空中向着地面射出四道斜向的射线，会有一个比较明显的准备过程，而且因为旋转时中央区域是安全区，所以并没有什么威胁。后面飞碟版也会出现集中向飞碟下方发射的射线，因为攻击面更集中，也更好躲。但是蝙蝠版的射线是从其脚底下平行旋转射击，整个地面都会被覆盖，而且持续时间颇长，跳跃躲不过，只能够用持续防御来躲，所以和他打要算好眩晕槽的长度，不然分分钟躲不过这招。

2. 投掷炸弹：类似于猪面的炸弹投掷，但是爆炸速度更快一些，注意其覆盖面的情况下可以用持续防御安然躲过。

3. 飞碟射击：召唤飞碟对着斜前方进行射击，蝙蝠形态特有的招式，本身不算特别有威胁，只是有一定的追向性。但是在狂化后会有一个围着蝙蝠怪直接对其脚下射击的新版本，专门阴已经习惯了躲在他脚下的玩家。

4. 连续踢腿：蝙蝠形态专有攻击，其起手动作是高抬起腿，对正面的角色进行下劈踢，如果被命中就会连续被踢上好几脚，直接打残。不过因为动作较慢，只有在狂化的时候比较有威胁，平常用于触发背击是个不错的选择。

5. 空中冲刺：蝙蝠形态专有攻击，类似于卡拉的冲刺斩击，不过因为蝙蝠怪此时是浮空的，所以一些地面型的攻击会打不到他。狂化之后这招威力更大速度更快，是容易导致团灭的招式，要小心侧向躲避。

6. 高速旋转：蝙蝠形态专有攻击，类似于卡拉的龙卷风斩，但是速度相对较慢，不过持续时间更长，需要在其靠近时用持续防御熬过去，或是躲得远远的。招式结束后蝙蝠怪会陷入一段时间的眩晕，是输出的好时机。

7. 追踪弹：放出大量的追踪弹，追击四只神龟。看起来似乎需要远远躲开，但实际上与其让导弹追得疲于奔命，不如直接凑在蝙蝠怪身旁，导弹还没追踪就已经被一个个打在了地面上，威胁并不大。

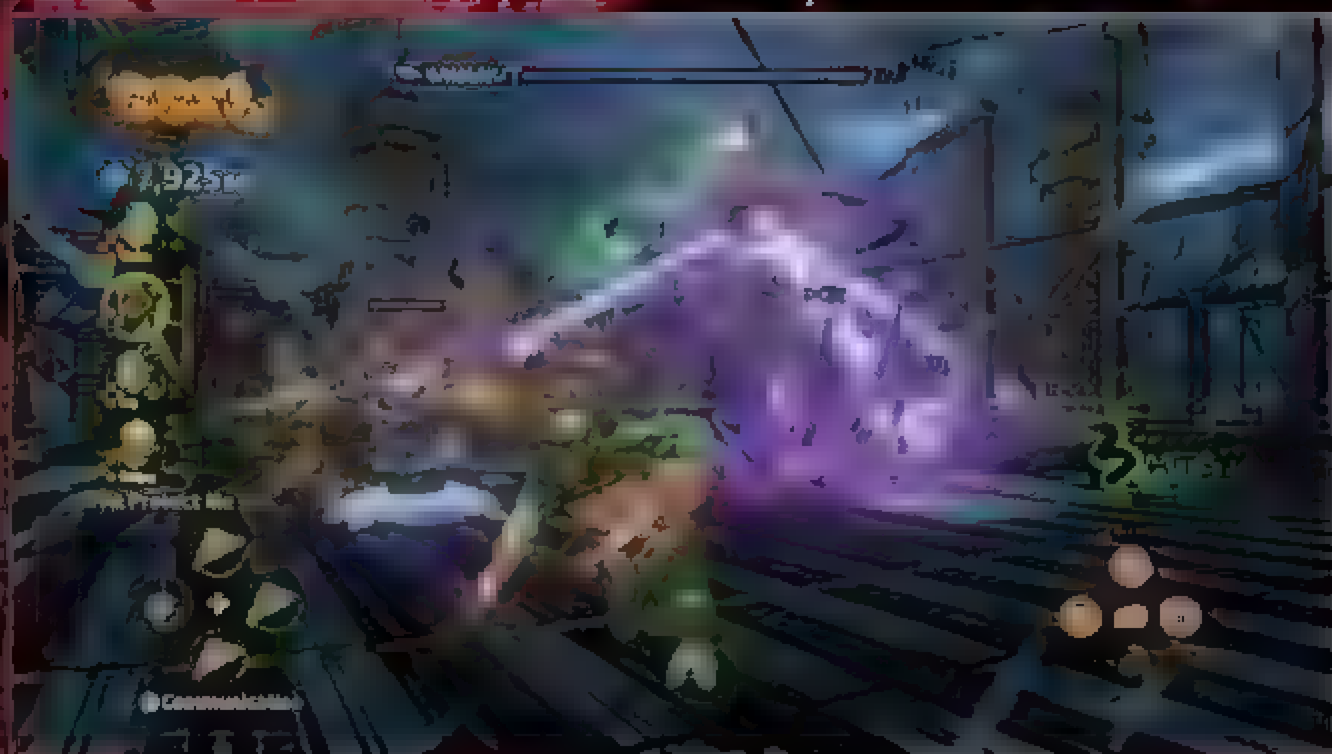
8. 尖爪连击：发动的频率不高，但是连击的数量颇高，所以一旦中了很可能就把神龟打废了。还好只要不处于正面，就不容易被击中。

▷朗格将军（General Krang）



虽然外形看起来很威武，但实际上朗格将军本身的战斗力不算特别强，应付起来可能还不如一路上打的BOSS车轮战难。注意避免和其正面对抗，追着背后打，你会发现这个BOSS很多攻击根本都是打不到你的。他在狂化之后攻击意识加强，但是攻击速度还是偏慢，所以打法没有太大的变化。朗格将军的招式如下——

1. 手臂激光炮：朝着身前用双手发射扇形的激光炮连射，对于远处的角色有威胁，但近身角





色基本不受影响。

2. 追踪飞弹：朝着上空发射追踪飞弹，并攻击在其身边的神龟。但是因为导弹实在飞得太慢，就算看到其发射后再闪避也完全来得及。

3. 双臂砸地：对着身前的地面用双臂砸击，有一定的追向性，但是对身后侧的角色同样没有攻击判定。

4. 后挥拳：举拳挥向身后，打击背后的角色，但是因为准备动作太大，直接闪避或者用持续防御来挡住即可。有信心的玩家可以试试用这招来触发背击。

5. 小跳砸地：跳起后迅速砸向地面，对大范围内的角色造成浮空后倒地的效果，但是因为范围提示太明显，比较容易跳起躲过。

6. 胸部光线炮：胸部射出激光并缓速旋转，对于中距离角色非常有威胁，而且威力极高，但是对于贴身的角色没有太大影响。

7. 护盾：类似于忍术屏障，在朗格身周产生一个护盾，被护盾顶中的角色会受到伤害，所以需要快速后撤躲开。一般使用之后接着用的就是远程攻击手段，所以需要快速靠近。

巨型朗格（Mega Krang）



这场BOSS战严格来说是载具站，被神龟们控制的机器人才是攻击主力，常规状态的神龟们就是凑数的。和巨型格朗的战斗不是很讲究玩家的技术，因为大部分情况下是在进行射击，所以只要搞好步骤就行。记得两个关键，一个是除非没有其他弱点部位可打，不然绝对不和巨型格朗正面对攻，另一个是主要爆发手段就是骑士机器人的“忍术”，其中胸部光线是威力最大也最值得用的，护盾和飞弹可以按照时机来发动，冲拳就不要用了，纯粹找死。巨型格朗的招式如下——

1. 挥手攻击　动作非常大，但是因为覆盖范围也大，所以躲起来其实不是那么轻松，不过机器人也是可以使用闪避的，所以理论上只要对判定的时机把握得够正确，就可以安然应付。实在不行就不要和他正面对抗，换一个平台站着打他的其他弱点部位。

2. 手指导弹　从手指发射大量追踪导弹，有一定威胁，但因为飞行速度慢，其实可以靠着机器人本身的右手炮击直接打掉。



3. 胸口导弹　尺寸比手指导弹大不少，爆炸范围和伤害也更大，但是因为从胸口飞出来到落地的速度实在慢得吓人，一般来说都可以被迅速用机器人的右手炮直接打爆。

4. 砸击　生命值下降到一定程度后，朗格会直接砸击平台，并最终将其砸沉，所以看他一出手就赶紧更换平台即可。

5. 口部导弹　对天喷射大量导弹，这些导弹很快会垂直落下到玩家所在的地方，不过其实只要看到落下的时机，直接让机器人飞上天就可以躲过轰炸。

6. 电磁球　放出一个巨大的电磁球，缓慢地追踪玩家，可以通过对其不断射击来将其抵消。

7. 手掌激光　伸出双掌，对前方持续发射激光并且进行扫射，只需要让机器人跳起来持续飞行就可以躲过。

施莱德（Shredder）



神龟们的老对手，也是游戏中某种意义上的最终BOSS。他的招式中有着类似于卡拉的特征，但是又更霸气一些，并不会不断闪避玩家的攻击，反到是不断追击，而玩家如果把握好了他的攻击节奏，其实很容易可以抓到背击的机会，而当背击的机会增多之后，他被群殴的机会也随之变多，反倒比较好对付。

1. 手爪连击：用手臂上的两个手爪进行连击，是施莱德最基本的攻击方式，但发动之前往往伴随着对神龟攻击的招架，所以一旦发现攻击被施莱德挡开，就准备好侧闪吧。

2. 旋转击：和卡拉的招式几乎一样，还是弹开神龟的攻击后，发动一次身周范围的斩击，速度没有卡拉那么快，但是威力更大一些。

3. 幻影飞踢：前跳并发动一次带有残影的大威力攻击，比较难预料攻击判定产生的时机，所以最好保持在他的侧面和后方攻击。

4. 冲刺斩：另一个和卡拉类似的招式，但是发动之前会先发动一次类似阿修罗闪空的带残影的瞬移，然后再立刻释放，一旦看到有残影的移动就要开始准备防御了。

5. 飞石踢：踩踏地面让数块岩石飞起，然后瞬间把它们向着不同方向踢飞，石块飞行的路线都会被游戏标出，所以躲开就好，如果当时非常贴近施莱德，可以立刻采取持续防御来应对。

6. 瞬移：在狂化之后使用频率会变得很高，基本每一次进攻都会使用，所以其攻击时机变得更难预测，但如果把握好了时机，发动背击的机会也会随之增加，因为他经常优先瞬移去打远离身周的角色，玩家只要故意留在远处，就可以引诱施莱德发动这一招来开启攻势。



PS：如果玩家在和施莱德对战时随机触发了隐藏BOSS对战，就会和超级施莱德（Super Shredder）对战，他的招式和施莱德非常类似，只是威力更大、距离更远而且全部都带电，并且能够召唤雷电对战斗时的平台进行轰击，还会发动范围追及整个平台的冲击波，不能通过跳跃躲避，只能持续防御。

成就/奖杯指引

综述



会随机获得不同的漫画封面，而且还有可能获得自己已经收集过的封面，所以全收集成为了一个纯粹靠人品的过程。相同的情况也对于累计完成特定事件有影响，一个关卡里，玩家是接到杀敌任务、拯救披萨店任务还是找回金

……多少有点烦人。而且部分特定条件要求几乎只能够靠联机游戏解决，所以这款游戏最理想的全成就/白金配置是四个人一起打，大家不妨试试约上好友或是在相关论坛上找一下有没有一起解成就/奖杯的战友。

成就/奖杯列表

成就/奖杯名称	点数/杯种	解锁条件
Hero in a Half-Shell	白金	获得此奖杯外所有奖杯
White Belt	5/铜	完成教程
Nice to meet you!	5/铜	进行一次联机游戏
The End?	15/铜	以Easy或Normal难度通关
Wear it with Pride	15/铜	在你的玩家名片上装备一个勋章
Collector	20/铜	获得25%的收集品
Enthusiast	30/银	获得50%的收集品
Maniac	90/金	获得全部收集品
The Green Way	15/铜	累计移动32英里
North Hampton	30/银	累计移动150英里
Tinkerer	10/铜	进行30次护身符合成
637 IQ	10/铜	进行30次护身符升级
Everybody Loves Explosions	30/银	引爆100个爆炸桶（包括会自动爆炸的桶）
Bomb Squad	15/铜	累计拆掉30个计时炸弹
Gold Rush	15/铜	累计运送30次金条
For a Rainy Day	15/铜	累计运送30次钱袋
Detoxicator	15/铜	累计把10个化学武器放到传送门中
No Respect for Machinery	15/铜	累计摧毁30个摄像头和激光发射器
Utrom Buster	15/铜	累计把30个朗格的炸弹放到传送门中
Virtuous Vigilante	15/铜	累计保护30个ATM取钱机
Pie Protector	15/铜	累计保护10台披萨车
Red means Stop	15/铜	用爆炸桶摧毁一台暴走的车辆
Hype Training	30/银	收集1万点训练点
When Turtles Fly	15/铜	在第一关不碰到任何地面的情况下移动1英里
Look out Below!	15/铜	摧毁一台直升机
Let There be Light	15/铜	在和史拉许的战斗当中打开场景天花板上的电灯开关
On Top of Things	15/铜	在和卡拉对战的关卡中爬到最高的建筑顶部跳个舞
Soooooaaaaap	15/铜	在和鲨鱼的战斗中让4只神龟同时沾上毒水进入僵尸状态
Night Vision	15/铜	在蝙蝠怪的关卡中用炮台击败10个石头士兵
Explorer	15/铜	在TCRI大楼中找到秘密房间
Hard Hitter	15/铜	在巨型朗格的关卡中用神龟本身的武器来击败朗格派出的机器人
Goin' Up!	30/银	在施莱德的关卡中的电梯战斗里不受任何伤害
BOOM!	15/铜	用一个爆炸桶解决5个敌人
One Month's Dinner	30/银	累计吃100个披萨
Double K.O.	5/铜	当一个BOSS被击败时玩家正好被打进巢穴
Pizza Poser	15/铜	当一个BOSS被击败时玩家正好在吃披萨道具
Sorry not Sorry	90/金	当一个BOSS被击败时4只神龟都正好在做庆祝胜利动作
Hit Fast, Hit Hard	15/铜	在加速和狂暴忍术都启动的情况下消灭5个敌人
Turtle Power!	15/铜	用换人的方式让4只神龟都攻击过一个敌人并将其消灭
Traitor in their midst	15/铜	通过引爆炸弹忍者身上的炸弹袋来一次消灭5个敌人
Out of this World	15/铜	被所有类型的外星人飞碟攻击打中过
Party Crasher	30/银	击败一个隐藏BOSS
Group Hug	5/铜	使用一次连击忍术击败6个敌人
Grind the Grind	5/铜	在索道和电线上累计滑行300英尺
Bodyguard	15/银	在金条的运送者不被任何人击中的情况下完成金条运送任务
Stealth Master	30/银	不被任何敌人看到地完成一个关卡（随机任务中的强制战斗除外）
Eavesdropper	5/铜	爬在一个敌人藏身点的入口处10秒钟以上
I Like the Green One	15/铜	累计使用某一位神龟50次
Veteran	30/银	以Hard难度通关
Showoff	30/银	当一个BOSS被击败时米奇正在发动他的合体连击忍术
Next time, take a cab	30/银	用让他们被失控地铁撞掉最后一点生命值的方式来击败牛头和猪面

文 [illegible] 责编 Jiixi

在《巫师3 狂猎》的《血与酒》资料片中，波兰人用行动刷新了业界关于DLC的标准，玩家将告别北方的冷峻，来到绿意盎然、风情十足的南方国度陶森特，在美酒的背后探寻血色的阴谋。如果你喜欢《巫师3 狂猎》，你没有任何理由拒绝素质如此之高的DLC。下面就为大家带来主线全结局以及全成就／奖杯攻略，希望能为大家的攻关之路带来帮助。

巫师3 狂猎		CD Projekt Red	角色扮演
多机种	Witcher 3 Wild Hunt		中文版
	2015年5月19日	本地1人	对应玩家年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：390港币		

突变系统

突变系统是血与酒DLC中追加的新系统，当玩家流程初期进展到陶森特公国后，在主城闲逛时必然自动触发特莉丝／叶奈法委托一名小孩送信，得知有关名为莫吕教授的人针对狩魔猎人突变的研究，同时开启支线任务“面对改变”。

在完成这个支线任务后，突变系统就会正式开启，突变系统实际上就是一个特殊的技能系统，这些技能性能一般来说都比较强，它和技能系统不同的是，这些技能并不能通过直接投入点数解锁，而是要通过技能点数＋突变诱发物的方式解锁，解锁后突变技能无需装备在技能栏，它将作为被动技能直接生效，但同一时间只能装备一个突变技能。

另外，在突变技能树中解锁技能的同时，会使下方的神经加强进度条增加，随着技能突变技能解锁的数量增加，神经加强最多可以为角色增加4个技能栏来装备普通技能。需要注意的是，这4个技能栏装备的技能必须与当前装备的突变技能是同一系列的，比如当前装备的突变技能是炼金术，那么突变技能栏就只能装备炼金术的普通技能。



良性刷钱BUG

在伴随着DLC一同上线的1.21更新中，喜闻乐见的铁匠刷钱BUG再次回到了大家的视线中，这个BUG实现起来非常简单，而且效率很高，无论身上钱多钱少，一下子就能翻上百倍，在对金钱需求相对较大的《血与酒》中，能减轻不少的压力。值得注意的是，不排除此良性BUG会在后续更新中修复，因此想要刷钱的同学请抓紧时间，下面就为大家说明这个良性BUG的具体步骤。

1 在使用这个BUG前，最好确保角色已经学会了炸弹“梦之龙”或是“强化梦之龙”的配方，如果尚未学会，可以在威伦地图中的“草药医生的小屋”传送点处的草药商购买。

2 前往白果园，找到名为威力斯的矮人铁匠，首先用身上的钱购买他身上的宝石一类的贵价材料，将铁匠的所持金钱尽可能地增加。

3 原地进行冥想，将铁匠身上当前的所持金钱固定。

4 在铁匠身边投掷梦之龙炸弹，然后用伊格尼法印引爆，让爆风杀死铁匠。

5 拾取铁匠的掉落后进行原地冥想，再次刷新的铁匠将会是已经被玩家喂肥、所持金有所增加的铁匠，利用这种方式重复数次，铁匠身上的所持金将会从几千变成几十万甚至是几百万，但理论上二三十万已经非常足够，玩家也不必刷得太多。刷够之后，将身上多余的装备以及马鞍等高重物丢弃即可。

全结局流程攻略

酒国的使节

1. 在威伦任意有任务标记的公告板上可以接到这个DLC的开启任务。

2. 前往附近的“石匠的聚脚地”，靠近村民触发剧情后，协助陶森特的两名骑士击退强盗。

3. 在剧情中了解陶森特被恶兽袭击后，答应他们出手相助就能直接前往陶森特，如果此时不答应，只要之后再回到此处与骑士对话即可。

陶森特恶兽

1. 到达陶森特后，会遇到陶森特骑士吉劳米被巨人袭击的剧情，对付这名敌人其实有十分简单的方法，那就是装备弩箭，然后按住RB/R1键对准他的头部射击，如果弓箭成功穿过它的头盔缝隙击中其眼睛就能将其一击秒杀。

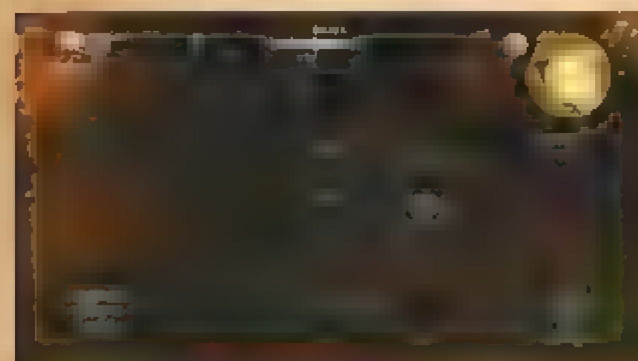
2. 与弥尔顿前往河岸调查，在调查期间会遇到名为尖刺魔的敌人，这种敌人并不算强，但在体力低下时它会爆炸并放出尖刺，注意提前躲避即可。战斗结束后继续调查，在感官能力下跟随脚印调查渔网旁边的一滩血迹，接下来潜入一旁的水中，在一处渔网上找到印有dLc字样的手帕，最后回到岸上调查渔网旁的另一滩血迹。



3. 与弥尔顿来到酒馆，剧情过后跟随指示来到白鸦葡萄园，进入葡萄园时利用感官能力调查门前的两具尸体，可以得知接下来的对手是吸血鬼女，提前喝下黑血以及在剑上抹上吸血鬼油可以减轻战斗的压力，进入前方地窖后从左侧走到尽头就能触发与吸血鬼女的战斗。

BOSS 吸血鬼女

吸血鬼女在战斗开始时必然会朝玩家作声波呐喊攻击，这也是她最具威胁性的攻击手段，利用翻滚或是侧移就可以轻松躲开。大多数情况下，她会在隐身的状态下对玩家进行连续的攻击，这个连续攻击通过LT/L2键基本可以一一挡下来，在一定次数的攻击后，她会现身并再次使用声波攻击，而她的战斗方式基本上就是以上两种行动的循环，第三种攻击方式比较特殊，她会跳到玩家身上进行吸血，如果提前喝下了黑血药剂的话，就可以反过来削减她的体力。



虽然吸血鬼女隐身十分烦人，但在躲过她的声波攻击后，利用这个时间空当使用亚登法印，这样吸血鬼女会被迫现身，如果升级了法印的话她的动作也会有所减慢，这时就是对她进行攻击的最好时机，如此几个回合下来，吸血鬼女就会败阵下来。

4. 击败吸血鬼女后，对地窖内的尸体进行尸检，检查完毕后跟随指示在比武场前找到派尔梅琳骑士，剧情中会触发拯救骑士吉劳米的情节，并进入与怪兽沙尔玛的战斗。

BOSS 沙尔玛

与沙尔玛的战斗中，虽然派尔梅琳会协助我们，但是有他没他根本没有区别，因此不能依赖NPC。沙尔玛拥有坚硬的外皮，一般攻击对它并不能造成明显伤害，它的攻击方式有两种，一种是砸地放出冲击波，另一种是翻滚撞击，前者很好躲避，而后者则尽量靠近比武场的墙壁进行躲避，这样能诱使沙尔玛撞到墙壁之上翻转倒地，这时就是对它进行攻击的最佳时机。值得一提的是，在削减BOSS一定的体力后，沙尔玛会原地旋转并将派尔梅琳强制击倒，这时只要不靠近就没有任何危险。

5. 剧情过后，跟随女爵骑马前进，接下来要跟随指示寻找独角兽角与金鱼两个游戏提示，独角兽的角需要找到被安上独角的白马，但直接靠近白马它会跑开，正确的做法是在遇到白马的旁边找到有人野餐的位置，用感官能力拾取一篮萝卜，然后靠近白马长按RB/R1键提着篮子吸引白马即可取得。金鱼提示的所在位置是目标位置的水中，潜入水中可以发现很多竖起来的鱼雕像，逐一调查直到靠近正确的一个时，会触发剧情并自动获得。取得两个提示后，跟随指示与女爵汇合，在对话中进行解谜，正确的答案为“温室”，就算无法正确答出，选择“根本没有头绪”女爵也会自行解开谜题。



血流成河

单纯的剧情关，从温室遇到吸血鬼狄拉夫开始，到达一个老旧仓库后会与他进行战斗，但这场战斗就算被击败也会出现老朋友雷吉斯出手相助的剧情，剧情结束的同时任务也会同时完成。

愚人之笼

1. 前往梅尔拉雷兹隆格公墓与雷吉斯见面，到达后敲门可以发现正门无法进入，这时从门左侧一处被揭开的坟墓进入底层可以找到雷吉斯。

2. 接下来前往妖鬼的巢穴，进入诅咒的房屋后，发动感官能力可以在房间的一楼找到很多关于被诅咒妖鬼的信息，其中包括一些书籍等等，建议在此处将这些线索全部找到后再进行下一步。

3. 在房间往右走到下层，然后在其中一个房间内找到一口锅，调查后发现锅是空的，然后到房间角落的衣柜中躲起来等待妖鬼的出现。如果玩家在步骤2中找到足够多关于妖鬼被诅咒的线索，那么当妖鬼出现后，会出现“与妖鬼战斗”或是“帮它解除诅咒”2种选择。根据玩家的选择不同，会有两种截然不同的走向。



●战斗路线

跟随落荒而逃的妖鬼来到地底下，随即会进入与它的BOSS战。

BOSS 汤匙收集者

与这个BOSS的战斗比较简单，因为它并没有什么特别有威胁的招式，而且它的防备也不强，可以很轻松地对它造成伤害，整场战斗惟一需要注意的就是最好保持连续按B/○键进行移动，这样就能躲开BOSS大多数突如其来的攻击，重复以上行动就能轻松击败BOSS。击败BOSS后，从它的掉落中获得任务道具以及离开的钥匙，从一旁锁着的铁门回到地面即可。

●解除诅咒路线

选择解除诅咒路线后，杰洛特会与妖鬼一同坐下进食，在这里必须选择第3个选项"不使用勺子进食"，这样就能解除妖鬼的诅咒。在妖鬼逃离房子后，发动感官能力跟随妖鬼的气味，最终找到复原的老太太就能完成此处的流程。

3. 回到梅尔拉雷兹隆格公墓处找雷吉斯，这一次可以直接从正门进入，找到雷吉斯后与他一同前往迪沙缪，在这个吸血鬼地牢的尽头在4个位置放置诱饵，然后不断击杀来袭的食尸生物，直到屏幕下方的槽涨满即可。最后触发熬制煎药进入幻象的剧情后任务结束。

孩子勤认真，玩具积灰尘

1. 前往鲍克兰的码头旁边，可以找到在幻象中看见的儿童擦鞋工，但这时他会被三名男子找麻烦。击退三人后与擦鞋工对话，可以发现这个擦鞋工其实奸诈无比，要从他口中套出情报，要么给予他500金币，要么就用等级2的亚克席法印迷惑他，如果没有法印的强化，那么就只能乖乖给他掏钱了。

2. 获得情报后与雷吉斯一同来到一家玩具店中，走到玩具店的二楼，发动感官能力在登上楼梯后的右侧可以找到"可疑的信件"，从信中可以得知狄拉夫被要挟的事，与雷吉斯的对话过后，再一次从二楼房间角落处找到另一封信件"列出恶兽目标的信件"，这样就能触发另一段剧情并结束这一个任务。

美酒是神圣的

1. 前往鲍克兰宫殿内找到女爵，完成一连串对话后开始前往酿酒拉维罗堡葡萄园。过程中会遇到平民被黑豹袭击的剧情，但这场战斗毫无难度，击杀黑豹继续前进即可。

2. 到达葡萄园后，与酿酒师进行对话后，与安娜一同走到红酒的储存库，调查楼梯口桌子上的账本后，玩家需要找到标记年份为1269年的桑格烈，然后需要对酒的品种进行确认，而正确的位置为二楼最左侧的位置。在逐一敲响酒桶发现所有酒桶都是满桶后，玩家需要找到木槌和酒桶塞来让安娜确认酒桶内的酒。这两件物件都可以在一楼"东之东"酒桶处找到，全部找到后回到该处，将酒桶塞逐一敲进桶内，直到触发审问酿酒师的对话剧情，对话结束后直接触发送酒的剧情即可。

3. 假装送酒被识破后会进入一场与强盗的战斗，这里的战斗没有什么难度，但需要注意的是场景中有一些红色的炸药桶，这些炸药桶在受到攻击后会发生爆炸，如果刚好站在炸药桶旁边会被一击秒杀，因此还是尽量远离这些炸药桶比较好。全灭敌人后，完成一连串的剧情对话就能完成本任务。

辛特拉之男

1. 在前往目的地找安娜之前，玩家可以选择前往另一次要目标地点购买一套体面的优雅鲍克兰套装，就算不购买也不会使流程发生太大的变化。

2. 与安娜会合后进入派对之中，玩家可以在派对之中的各个地点体验一下新艺术家的娱乐项目，但主要目标则是在右侧的一间私人隔间中，找到正在当裸体模特的目标。

3. 剧情之中，会发现这位头戴兰花的目标并不是我们要找的瑟西莉亚，随后回到室外，在派对会场的一排餐桌处发动感官能力，找到曾经装有香水的心形首饰盒后任务目标会更新。然后发动感官能力跟随香水的味道一直走，最终会在一间房子内找到瑟西莉亚的尸体。从瑟西莉亚尸体所在房间的阳台往外走，可以走到另一侧房间的阳台，发动感官能力调查地上的花盆，发现脚印会一路通往上层，然后沿梯子爬到上层房间，发动感官能力调查房间内所有的红色物件理清线索后即可触发剧情。

攻下一城

"进行此任务前最好进行存档或提前完成支线任务"骑士的恋爱故事"，否则会导致该支线任务无法完成

1. 任务的第一步玩家需要在午夜时分前往磨坊与戴米恩会合商讨进攻塞恩堡垒的事宜，如果时间不对的话可以直接在磨坊前设定时间到午夜并进行冥想。

2. 在席塞恩城堡寻找席安娜与雷吉斯的过程中会遇到不少挡道的士兵，在这里的战斗要优先处理手持弓箭的敌人。碰到城堡的主人罗德烈克后，从他口中获取目标的情报后，接下来在庭院的战斗无需与大体型的敌人"铁博格"作过多的纠缠，直接往右侧目标区域走，削减该区域敌人的数目就能触发雷吉斯与狄拉夫出手协助的剧情。接下来玩家可以见识到高阶吸血鬼的战斗力之强，只需要静静观看他们二人的杀戮表演即可。

长牙之夜

1. 在剧情中，身负重伤的骑士告知了我们吸血鬼的来袭。接下来，玩家需要对付在之前任务中出现过的BOSS吸血鬼女，但相信玩家现在已经能熟练地使用亚登法印以及吸血鬼剑油等手段来对付她。

2. 杀死吸血鬼女后，玩家需要进行关键的剧情选择，在这里玩家有两个选择：1想办法找到席安娜，让她与狄拉夫见面理清来龙去脉。2找欧立安娜找到暗影长者，强迫狄拉夫现身。**注意，在此处的选择会影响剧情的走向以及成就/奖杯的获得，想要完整体验两条剧情线的玩家，不妨先选择"不知道，我要考虑考虑"退出对话选项手动进行存档再进行选择，这样日后就能重新读档体验另一条路线。**

长牙之夜（寻找席安娜路线）

在"寻找席安娜"的路线中，存在着很多影响结局走向的选择以及对话选项，而且很多对话选项之间互相具有前后关系，这些对话的差异不仅会对剧情带来影响，而且也会影响流程的内容以及成就/奖杯的获得，在下文中会将有可能导致剧情分歧的选项标记，有兴趣的玩家不妨在这些位置前后进行存档，体验不同的剧情走向。

1. 跟随任务提示路线一直走，来到广场需要对付一只蝙翼魔，只要注意它跳跃后的落下攻击就不会有太大的问题。将蝙翼魔解决后，发动感官能力调查血迹并跟随血迹一直走，在银行前可以发现戴米恩部队一行，这时再击倒一只蝙翼魔后就能触发与戴米恩的对话。

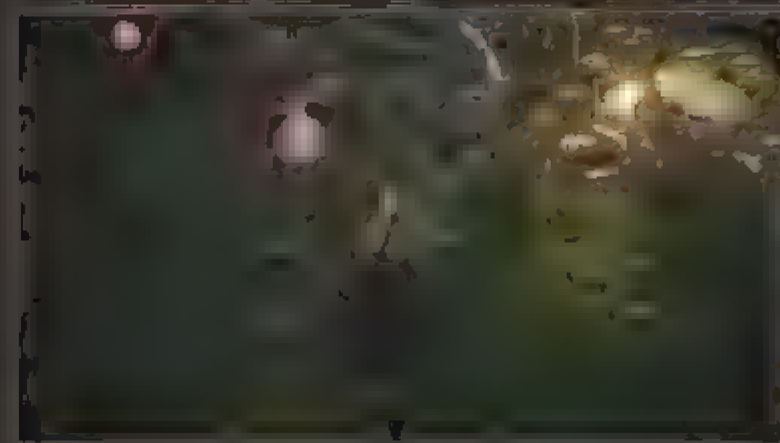
2. 从戴米恩口中获悉席安娜被关押的位置是皇宫的娱乐室，出发前先与左侧的乌鸦谈话，告知雷吉斯集合的位置。前往娱乐室的路上会遇到不少的蝙翼魔以及吸血女鬼，但这时可以先不理会它们，直接一口气跑到目标的娱乐室处。在娱乐室的门前会看到已经到达的雷吉斯，如果此时还有敌人穷追不舍，雷吉斯会帮我们对付部分的敌人，但他会对吸血女妖视而不见，玩家需要自行将敌人杀死。

3. 从雷吉斯开启的门进入娱乐室，在二楼的桌子上可以找到一本记录安娜与席安娜童年时的日记，选择"今天我第一次去了童话国度"后，就能推测出席安娜被关押在幻觉之中并完成本任务。

山之外，谷之遥

1. 接下来要找到作为幻觉入口的书籍《童话国度》，首先在这个房间发动感官能力，调查楼梯一旁的油画可以找到一条钥匙，利用钥匙打开房间内上锁的柜子就能找到这本书。

2. 进入幻觉中的童话王国后，沿着地面泛黄光的砖块走，不一会儿会到达一处往下的水流处，这时先沿着水流往下走，然后左拐往上走到水流的上游处，可以找到席安娜的所在，并触发一场 BOSS 战。



BOSS 坏女巫

与坏女巫的作战比较有趣，一开始她会在空中盘旋，同时会放出一株魔树，这时玩家需要先优先将食人魔树杀死，否则很难对女巫进行攻击。一般情况下，因为女巫身体会被一个泡泡屏障保护，玩家无法对女巫造成攻击，每隔一段时间，女巫会进行一次冲刺并从手上的锅中倒下液体，这个冲刺的过程中，女巫的屏障会解除很短的一段时间，利用这点，提前按 RS/R3 键锁定女巫，看准女巫冲刺的过程用十字弓对其射击，成功命中的话女巫就会倒地，这时就是对她造成伤害的最佳时机，但玩家不能过于贪刀，因为女巫身边还有一根扫帚会攻击玩家，而且受到一定的伤害后女巫会举起锅砸地，如果被她砸晕她会重新回到空中。再次回到空中后，对付她的方式并没有什么区别，只是召唤的生物会从食人魔树变成黑豹，对玩家的威胁并不大，但第二次将其击落后最好抓紧时间将她的体力打完，否则如果她第三次回到空中，她会召唤食人魔树＋黑豹的组合，这样一来会比较棘手。



3. 沿惟一的路前进，击倒小妖精并从狼群手上救出爱说谎的桥斯后，接下来玩家要寻找所有3颗杰克魔豆以种植离开童话王国的大树，这三颗杰克魔豆分别位于不同经典童话故事的位置，与主线剧情有关的是三只小猪、狼外婆（奶奶的家）、长发公主三个故事，但由于所有童话经过游戏的改编后剧情十分毁三观，大家不妨将它们全部探索。

分歧点1 在卖火柴小女孩分支故事中，在此处是否有从她手中买回或打昆特牌赢回缎带，会对后面的剧情造成巨大影响。

4. 三只小猪对应的是蓝色魔豆，来到三只小猪所在的屋子时，用阿尔德法印对准房子施放，冲击波会将房子震碎，杀死所有三只小猪后，在房子残垣内的盆子上可以找到这颗魔豆。

5. 来到狼外婆的所在位置时，狼会告诉我们它已经厌倦了当坏人被杀，因此已经将小红帽丢到井里淹死，接下来玩家需要跳到井中，然后潜到水底拾取小红帽的帽子，再游泳离开井底，将帽子给予席安娜扮演小红帽，最后进入与狼的战斗。

BOSS 大野狼

这场战斗并没有什么难度，大野狼的攻击大开大合，各种攻击都有很明显的动作，而且也不会进行太多的防御，因此要削减它的体力十分容易，惟一需要注意的是大野狼的攻击比较高，一旦被连续命中会陷入比较大的麻烦之中，不过只要不贪刀，注意在昆恩法印的保护下边打边跑，几个回合下来就能战胜它。

分歧点2 在击倒大野狼后，当席安娜询问是否有兴趣知道她的过去时，此处与席安娜对话的态度会对剧情造成一定的影响。

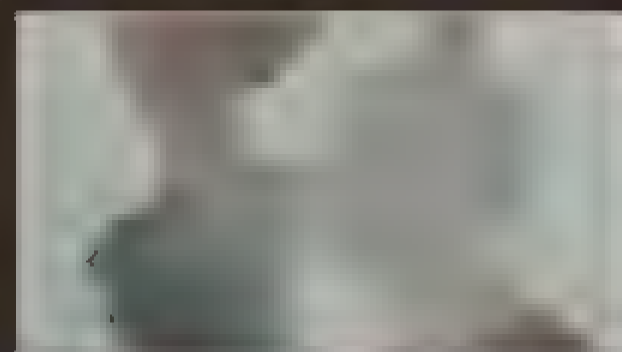
6. 来到长发公主的高塔前，从缺口处按 B/○键往上爬时，注意这个缺口的判定比较诡异，因此在按键时不要配合左摇杆的移动，否则很容易再掉下悬崖摔死。一路爬到高塔的顶层后，推门发现已经上吊自杀的长发公主，并与已化身妖灵的她发生战斗。

BOSS 长发公主

长发公主的战斗比与大野狼的战斗更加简单，她的攻击方式就只有单调的二连爪击，按 B/○键可以轻松躲开，在被削减一定体力后，长发公主会消失并放出一些骷髅，但这些骷髅的战斗力很弱，将他们全灭后继续攻击长发公主即可。消灭长发公主后，在她房间的床上找到第三颗魔豆，然后从一旁的窗台缺口处往下跳入水中与席安娜会合即可。

7. 取得所有三颗魔豆后，到达目的地的农田，消灭一批小妖精后与田地互动种下魔豆，就可以在剧情中沿参天大树来到云端之上，这时会再次触发一场与巨人的战斗，但与最初进入陶森特时遇到的巨人果亚特一样，在这里根本不必与巨人硬碰硬，只要掏出十字弓长按 RB/R1 键瞄准他头盔的缝隙，一箭就能将其爆头秒杀。

8. 杀死巨人后，在对话中遵循席安娜的意愿走，就能进入一段喜闻乐见的香艳剧情。剧情过后，跟随席安娜走到前方的井跳下就能结束这段童话王国之旅。



分歧点3 在杀死巨人后，是否遵循席安娜的请求进入香艳剧情会对结局造成一定的影响。

长牙之夜（寻找暗影长者路线）

1. 跟随目标指示路线到达之前举办艺术家派对的场所寻找欧立安娜，对话后会自动进入下一个任务“血一般的事实”。

血一般的事实

1. 到达孤儿院发现儿童被吸血恶魔杀害后，离开孤儿院来到室外，发动感官能力调查地上的脚印以及前方阶梯处的液体，跟随气味来到外面找到被毒液覆盖的儿童尸体，然后杰洛特就会确认要对付的怪物为蝙翼脑魔领头。

2. 发动感官能力，跟随马车车轮的痕迹一直来到海边，找到马车的残骸后再次发动感官能力，可以在附近一座桥梁下方找到正在消化的蝙翼脑魔领头，靠近它后就会触发 BOSS 战。

BOSS 蝙翼脑魔领头

蝙翼脑魔领头的打法与普通的蝙翼脑魔没有太大区别，比较不同的是蝙翼脑魔领头会有一招攻击范围很广的声波呐喊，想要躲避比较难，比较好的对付方式是在它正在蓄力呐喊时，向它投掷月之尘炸弹就能强制中断它的呐喊，并让它陷入硬直之中。

3. 击杀 BOSS 后从它身上拾取战利品，回到孤儿院与欧立安娜对话，从她口中得知暗影长者的所在。

4. 离开孤儿院，在门外的树前与乌鸦互动，告知雷吉斯集合的位置，并在对话选项中选择直接与雷吉斯会合即可。

5 与雷吉斯见面后，他会再次提议玩家选择寻找席安娜的路线，这里玩家可以选择“我不会改变心意”坚持寻找暗影长者的路线，或是“好吧，我们去找席安娜”改变心意，这是**最后一次**可以改变路线选择的机会，如果在此处选择了改变路线，则会进入寻找席安娜路线的任务“山之外，谷之遥”。

暗影之秘

1. 乘船与雷吉斯一同来到目的地，调查石门使用从欧立安娜手中获得的钥匙开门即可进入暗影长者的巢穴，在山洞内跟着任务指示箭头走，即可触发找到暗影长者的剧情。由于在剧情中杰洛特会被暗影长者打至濒死状态，从昏迷中苏醒后，开启感官能力在地上拾取药剂并打开菜单喝下，这样就可以保住性命。再次苏醒后，不要忘记发动感官能力取回自己掉落在地上的武器。

2. 在山洞中探索前进时，会发现前方有一个瀑布，而且瀑布旁边有篝火，在篝火旁的箱子内拾取“法师的笔记”并阅读，然后在篝火旁边发动感官能力，可以发现地上有红色的脚印，跟随脚印一直前进，期间会遇到一种比较强的蝙翼魔敌人，注意小心行事。跟随脚印来到尽头触发反重力往上走的剧情，在远处会看到一只蝙翼魔以及一具尸体，跳到该平台上杀死蝙翼魔后调查尸体，从他身上取得“被揉过的信件”并阅读，可以得知向暗影长者接触时的礼仪，接着在这个平台开启感官能力，在角落处找到任务道具“献给暗影长者的祭品”后，跳到旁边更高处的平台，使用阿尔德法印摧毁巨石，跟随指示跳下瀑布就能沿路返回暗影长者的所在位置。

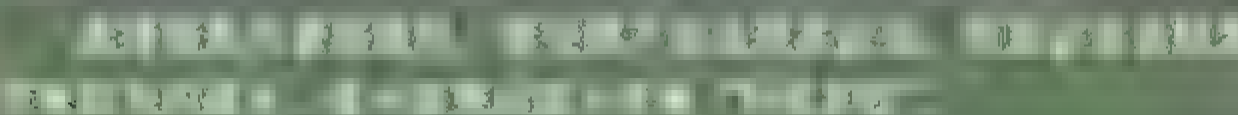
3. 向暗影长者献上祭品的剧情出现时，会出现对话选项，在这里必须遵循不说废话的原则，否则会被暗影长者秒杀并强制 GAME OVER，正确的对话选项为“我是为狄拉夫一事来的”→“狄拉夫只会给你找麻烦”，最后的对话选项二选一即可，这样就能成功说服暗影长者召唤狄拉夫，同时进入任务“迪沙谬那”。



迪沙谬那

本关是纯粹的 BOSS 战关卡，根据路线不同以及之前的选择不同，此处的剧情会有很大的差别。

寻找暗影长者路线



寻找席安娜路线，取回缎带的情况

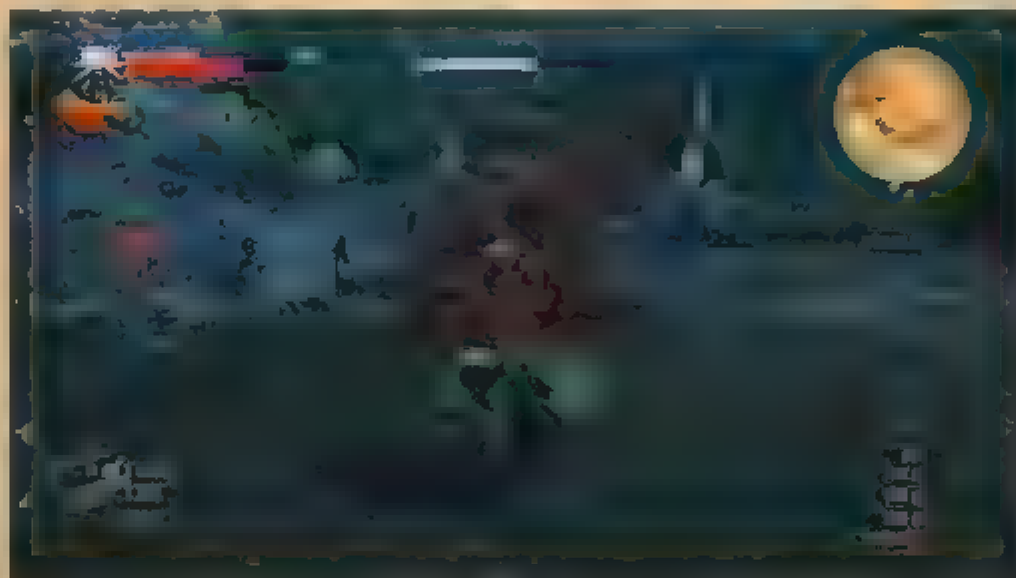
如果在“山之外，谷之遥”任务中从卖火柴的小女孩手上取回缎带，当狄拉夫试图杀害席安娜时，席安娜会获救，必定会进入与狄拉夫的战斗之中。战斗结束后进入任务“行礼如仪”。

BOSS 狄拉夫

与狄拉夫的战斗，可以分为三个阶段。

第一阶段：最初狄拉夫会以人形态进行攻击，此时正面对他进行的攻击会被全部挡下来，他的攻击前置动作都十分明显，按 B/ ○ 键的踏步就能轻松躲开，躲开他的攻击后，他会有一定的硬直时间，抓紧这个时间上前攻击即可，就这样躲一下砍一下，几个来回就能进入第二阶段。

第二阶段：第二阶段的狄拉夫会变成完全体形态，这个形态看起来很吓人，但是它的攻击其实都十分容易躲避，他在空中放出蝙蝠的攻击可以用一直侧面跑动的方式躲避，其他诸如所有二段冲撞、砸地等攻击都能用一直连点 B/ ○ 键的方式轻松躲开。在狄拉夫砸地后，他会在地面稍作停留，这时上前轻攻击 2~3 下后翻滚就能完美躲开他再次升空时的冲击波，注意他升空后会在地上留下一道暗红色光柱，不要靠近这些光柱，否则会被其困住。掌握以上节奏，将狄拉夫的体力削减到三分之一就会进入第三阶段。



第三阶段：第三阶段会在狄拉夫的血之领域中进行，这个领域中会有三个跳动的心脏，攻击这些心脏就能对狄拉夫造成伤害，但与此同时狄拉夫的血之化身也会阻挠玩家，遵循先打化身后攻击心脏的原则即可。将所有三个心脏击破后，会重新回到之前的场景，最后上前给予他最后一击即可。

寻找席安娜路线，没有取回缎带的情况

没有取回缎带的情况下，狄拉夫现身后会将席安娜杀害，在席安娜死亡后，玩家可以选择与狄拉夫战斗或是将他放走，无论是战胜狄拉夫后或是将狄拉夫放走，杰洛特都会入狱，并进入名为“铁窗生涯”的任务，完成这个任务后会进入结局1。

铁窗生涯

1. 在这个任务中，玩家首先需要进入监狱内的洗衣房，拾取房间中的两件脏衣服以及肥皂，在场景内的洗衣盆上洗衣服，洗衣服后会遭到此前在擦鞋工处遇见的流氓找茬，将他们击退后，跟随士兵与戴米恩见面，得知老朋友丹德利恩为我们游说女爵并获得释放。

2. 离开监狱后，会在监狱门前遇见雷吉斯，雷吉斯会对狄拉夫本来的第五名猎杀目标感到疑惑，这里可以选择是否与他一同前往擦鞋工处询问。

3. 在找擦鞋工询问后，从一旁的楼梯上去并往右侧走到收容所，用拳头击退两名找茬的市民后，就能找到乞丐获得关于第五名猎杀目标为女爵安娜的情报。

4. 获得情报后，在对话中玩家可以选择“我们去喝一杯吧”或是“我得把真相告诉安娜”，选择前者的话游戏会直接进入与雷吉斯把酒相谈的标准结局，后者则会在告知安娜真相后进入结局1。



行礼如仪

1. 由于拯救了陶森特公国，杰洛特即将接受公国的嘉奖，在裁缝处设计服装时，雷吉斯会对狄拉夫本来的第五名猎杀目标感到疑惑，这时玩家可以选择跟随或不跟随他一同前往，建议玩家选择同意与其一同前往，以体验更完整的剧情。

分歧点4 在雷吉斯提及是否要一同找擦鞋工进行再次调查时，此处一定要答应他前往调查，否则无法触发分支结局的可能。

2. 在找擦鞋工询问后，从一旁的楼梯上去并往右侧走到收容所，用拳头击退两名找茬的市民后，就能找到乞丐获得关于第五名猎杀目标为女爵安娜的情报。

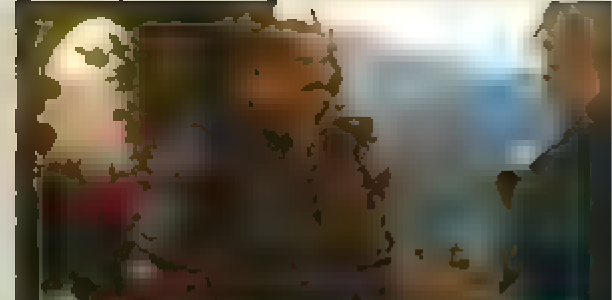
3. 根据目标指示走到关押席安娜的位置，与守门的士兵对话后进入房间与席安娜对话，根据这里对话的选择不同，对结局的走向有极大影响。

分歧点5 根据与席安娜对话时选择的对话选项不同，结局的走向也会有所不同。如果此前在童话王国的流程中与席安娜有足够的友好互动，那么在这里的对话中会出现第三个选项“因为她背弃了你，把你忘了”，这也是开启分歧点6的惟一选择。

分歧点6 在选择了分歧点5中的第三个选项后，接下来需要对席安娜的回答作出评价：

- 如果选择“总算说了句实话了”或“我听够了”，那么席安娜会保留她心中的愤怒，导致无论在分歧点7中作何种选择，都会进入结局2。
- 如果选择“你想过要原谅她吗？”，那么将会根据在分歧点7的选择不同，进入结局2或结局3。

4. 找到戴米恩后，将席安娜想要暗杀安娜的事告诉他，然后出发前往接受安娜颁发勋章的现场，根据此处对话选择的不同，会导向不同的结局。

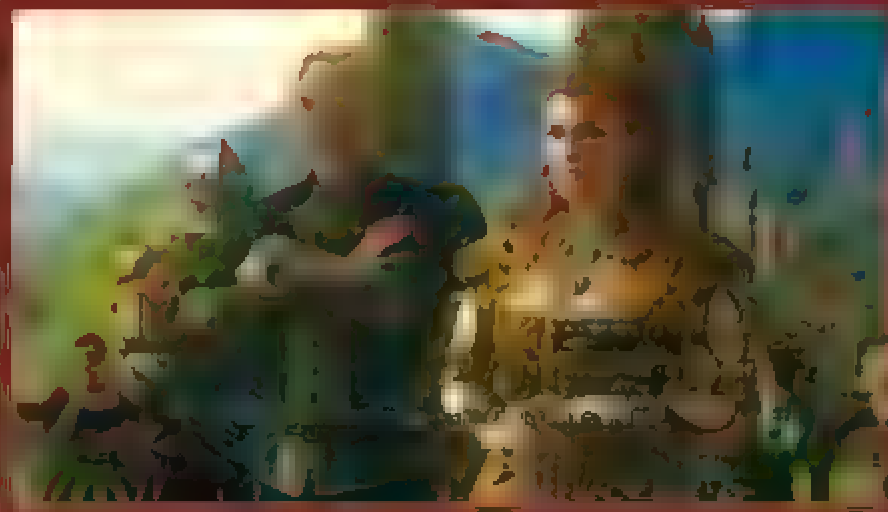


分歧点7 在受颁勋章后，安娜会希望杰洛特陪作为顾问与她一同审判席安娜，在这里出现的对话选项会根据选择的路线不同，以及不同路线中所有出现过的分歧点选择而有所不同。

如果选择了“寻找席安娜路线”，在分歧点对席安娜的态度都是友善的并且为席安娜着想的话，那么将会出现一个怜悯一个决绝的选项，但如果之前在分歧点选择都是与席安娜对立的话，那么这里出现的2个选项都是决绝的。

如果选择了“寻找暗影长者路线”，那么这里出现的2个选项都一定是决绝的，必然会进入结局2。

- 如果选择“席安娜显然有罪”或是“为了公国着想”，那么将会进入姐妹二人两败俱伤的结局2。
- 如果选择“席安娜确实犯下了可怕罪行，但她的痛苦是有理由的”，那么将会进入大团圆的结局3。



5. 无论最终是何种结局，玩家最终都会与雷吉斯在墓地把酒相谈，期间他会邀请杰洛特与他一同收集曼陀罗根煮酒，收集曼陀罗根之前记得戴上雷吉斯给予的手套与口罩，收集两棵曼陀罗根后，会触发雷吉斯被吸血鬼女攻击的剧情，剧情过后再作简单对话后就会完成任务，至此血与酒DLC的主线任务结束。

金窝银窝，还是不如……

无论以何种结局完成游戏，最后都会触发这个任务，任务的内容很简单，只需要回到自己的葡萄庄园，就可以遇到特莉丝/叶奈法的来访，对话后即可完成任务。



奖杯/成就攻略

名称	杯种/点数	解锁条件
国境之南	铜35	前往陶森特公国
葡萄英雄	铜35	获得酿酒葡萄勋章殊荣
狱狱寡欢	铜35	在陶森特入狱服刑
全能骑士	铜35	在骑士比武大赛中获得完全胜利
五德化身	铜35	从湖中女神手中获得湖女之剑
全能庄园改造王	铜35	执行所有发展白鸦葡萄园的选择
终极收集狂	铜50	找到所有狩魔猎人学派的所有师匠级套装
昆特成瘾	铜50	收集所有史凯利杰的卡牌
化解愤怒的葡萄	铜35	帮助平息葡萄园间的事端，获得以你命名的殊荣葡萄酒
人要衣装	铜50	穿戴某一学派的所有装备，解锁加乘效果
突变世代杀人武器	铜35	让自己身上出现新的突变
莎哟娜拉	铜50	用十字弓弩箭杀死被冻结的敌人
眼中钉	铜35	发射十字弓弩箭击中巨人果亚特的眼睛

葡萄英雄&狱狱寡欢

这两个成就/奖杯是相冲突的两个剧情成就，建议在主线任务“长牙之夜”决定路线前进行存档。

无论是在长牙之夜中选择何种路线，只要步骤正确都能获得葡萄英雄这个成就/奖杯。

如果选择的是寻找席安娜路线的话，则必须在任务“山之外，谷之遥”中从卖火柴的小女孩这一可选目标中取回缎带，让席安娜从狄拉夫手上存活，这样在击败狄拉夫后就能在剧情中解锁。如果选择的是寻找暗影长者的路线的话，那么玩家只要简单地推进流程，在击倒狄拉夫后就能解锁。

狱狱寡欢的获得必须选择寻找席安娜路线，并且在任务“山之外，谷之遥”中不取回缎带，那么席安娜就会死于狄拉夫的手下，此时无论在剧情中选择杀死狄拉夫或是放走狄拉夫，都会被女爵送进监狱，同时解锁这个成就/奖杯。

全能骑士

骑士比武大赛发生于支线任务“骑士恋爱故事”中，需要注意的是这个任务必须在主线任务“攻下一城”之前完成，否则这个任务会强制失败从而导致无法取得这个成就/奖杯。在这个支线任务中，玩家需要代替吉劳米出战参加骑士比武大赛，由于每个比赛项目均有失败的可能，建议在进行比赛之前进行手动存档。在比赛的射箭、骑马项目获胜后，在与吉劳米的剧情对话中选择“我想要比完比武大赛”，之后在团体赛以及最后的冠军挑战赛中获胜后即可解锁。



五德化身

这是游戏中最为麻烦的一个成就/奖杯，在陶森特的主城鲍克兰中阅读公告板的告示后，可以触发名为“命运之人”的支线任务，在任务指示下前往位于湖中心的小陆地后，一名隐士会表示在证明了你拥有英勇、荣誉、怜悯、慷慨、智慧等5种品德后，就可以获得深沉湖底的湖女之剑。比较麻烦的是，游戏中并没有告诉你5种品德的触发位置，就算玩家没有触发这个支线，在一些任务的决定以及一些对话选项的抉择上，这些品德都会被决定，因此也有可能在第一次遇见隐士时就能获得湖女之剑的可能，总的来说，做个好人，对话尽量选择慈悲友善的选项，对这个成就/奖杯来说是最好的。由于可以证明各种品德的方法并不惟一，下面就将部分方法列出。



荣誉

方法一：在支线任务“骑士恋爱故事”中，在骑马比赛后遭到安赛斯王子的挑衅后应战，然后将其击败即可。

方法二：在支线任务“国民英雄”中，协助艺术收藏家找回雕像的蛋蛋，并拒绝老头再爽一天的请求。

英勇

在支线任务“骑士恋爱故事”中，在比赛的射箭、骑马项目获胜后，在与吉劳米的剧情对话中选择“我想要比完比武大赛”，之后在团体赛以及最后的冠军挑战赛中获胜。

怜悯

方法一：在主线任务“陶森特恶兽”中，在比武场中击倒怪兽沙尔玛后，在对话选项中选择“饶它一命”。

方法二：在支线任务“丛林冒险”中，不杀死任务中的黑豹。

慷慨

在主线任务“血流成河”后，于陶森特主城鲍克兰闲逛触发送信小孩送信的剧情后，选择“给他5克朗小费”。

智慧

方法一：在主线任务“愚人之笼”中，以为汤匙收集者解除诅咒的方式完成任务。

方法二：在支线任务“昆特牌：鲍克兰大赛”中，获得四战全胜的战绩，建议在比赛前进行手动存档。

全能庄园改造王

随着主线任务的推进，地图上的“白鸦葡萄园”会成为玩家的所有物，要对葡萄园进行升级只需要与管家对话，然后简单地砸钱即可，将所有的升级选项全部升级就能解锁。

终极收集狂

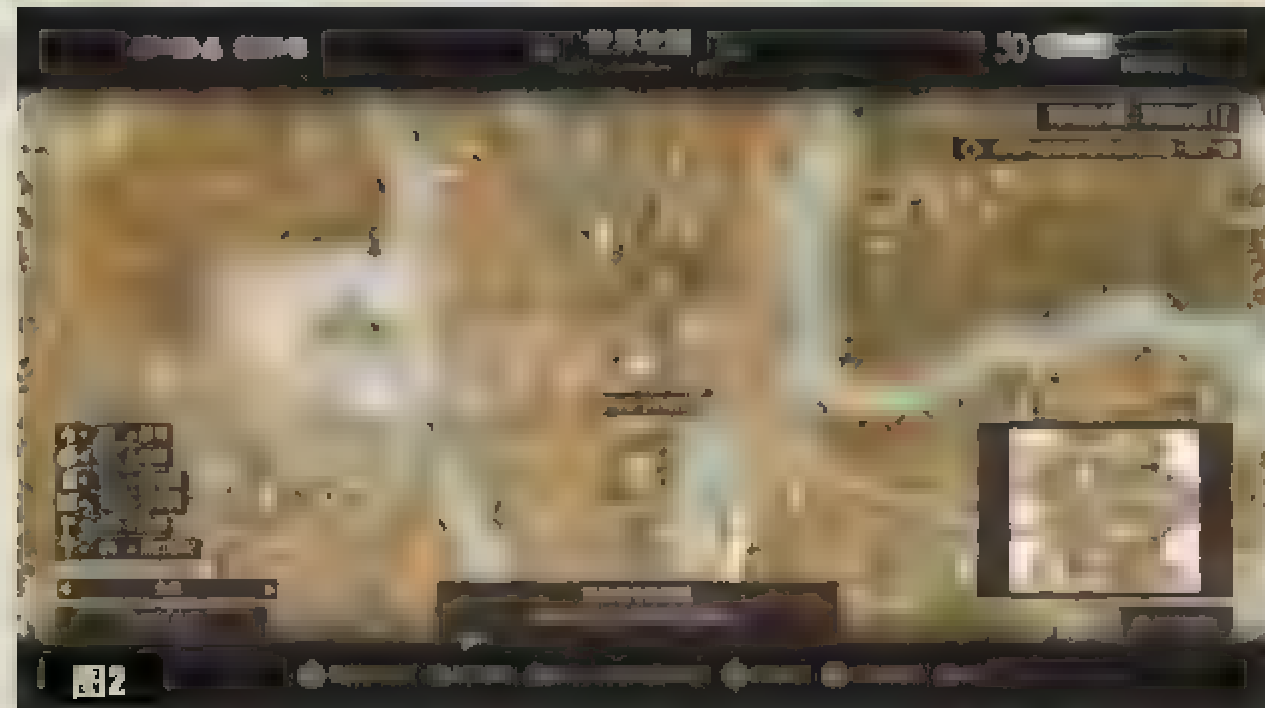
在陶森特主城鲍克兰的南侧，有一位师匠级铁匠，在地图也能找到这位铁匠的图标。与这位铁匠对话后就能触发5个学派的师匠级套装收集任务，完成所有5个任务即可。

昆特成瘾

在初期主线任务“陶森特恶兽”到达石化鸡蛇酒店后，花上几分钟与酒店老板打一场昆特牌并获胜后，名为“昆特牌：史凯利杰”的支线任务会随之开启。这一次的卡牌收集不需要玩家自行寻找，只要跟随任务指示走，先从给予支线任务“昆特牌：鲍克兰大赛”的NPC手上获得基本牌组，再先后挑战19名NPC并获胜即可。

化解愤怒的葡萄


图1

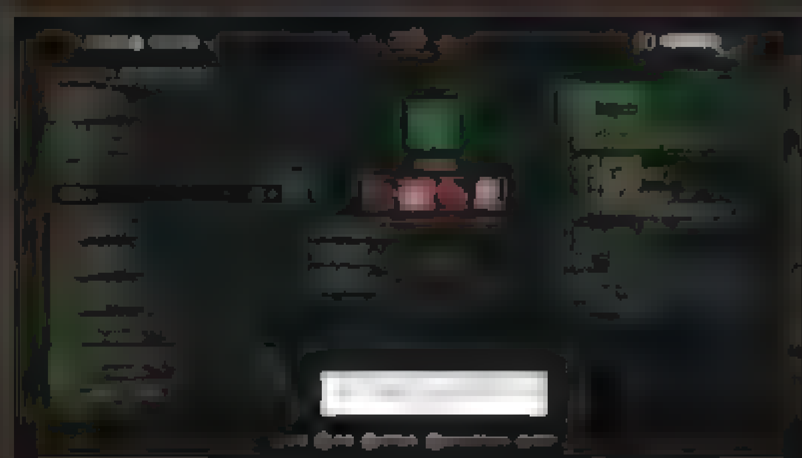

图2

这是一个非常容易错过的成就/奖杯，在初期主线任务“陶森特恶兽”到达石化鸡蛇酒店后，在一旁的告示板上可以接到“葡萄酒大战：贝尔迦德”这个支线任务。来到目标地点后，黎恩与马蒂达两位葡萄庄园所有人会为贝尔迦德庄园的所有权发生争吵，随后任务会转变为“葡萄酒大战：科罗纳塔”以及“葡萄酒大战：佛蒙提诺”两个。

接下来的这个步骤中切记不要完全完成“葡萄酒大战：佛蒙提诺”或“葡萄酒大战：科罗纳塔”的其中一个。先进行“葡萄酒大战：佛蒙提诺”，开始后自奔如图1所示的标记地点，杀死所有孢子植物后，在场景中央的一具尸体身上可以找到任务物品“笨重的青铜钥匙”以及“外观漂亮的信”，阅读信件获得信息后，这个任务就先暂时告一段落。切换“葡萄酒大战：科罗纳塔”作为任务目标，直接来到如图2所示的标记地点，同样地杀死所有孢子植物后，在场景内的一具尸体身上找到任务物品“写在漂亮纸张的命令”并阅读。

完成以上步骤后，新的支线任务“葡萄酒大战：密谋”会出现，接下来只要跟随目标指示完成任务，并在接下来的“葡萄酒大战：联盟”以及“葡萄酒大战：贝尔迦德”中为二人清理葡萄园的障碍后，最终就会进入二人联手合作的团圆结局。最后在原地冥想3天后再去找利恩与马蒂达，他们会为玩家送上一瓶由玩家命名的葡萄酒，接过葡萄酒后成就/奖杯也会随之解锁。

人要衣装



打造出任意学派的所有6件装备并穿上即可。单纯从成就/奖杯角度出发的话，建议打造狼学派的装备，因为狼学派是惟一不需要前置装备，只需要材料就能打造的套装，而材料基本都能在师匠级铁匠身上买到，因此只要资金充足就基本没有问题。

在成就/奖杯“终极收集狂”中收集到师匠级的套装后，只要

突变世代杀人武器

在主线任务“血流成河”后，于陶森特主城鲍克兰闲逛触发送信小孩送信的剧情后，会触发支线任务“面对改变”，完成支线任务后，在新增的突变系统中投入点数以及突变诱发物解锁一个突变能力即可解锁。

莎哟娜拉

要解锁这个成就/奖杯，首先要学会炸弹“北风”或是“强化北风”的制作方法，如果尚未学会可以在威伦地图中的“草药医生的小屋”传送点处的草药商购买。建议的解锁地点为威伦地图中的传送点“恶魔坑”，在恶魔坑中敌人的等级比较低，先用十字弓弩削减这些敌人的体力，在体力削减得差不多后向其投掷北风炸弹，他们会被冻结，这时长按RB/R1键对准他们的头部射击，成功爆头的话敌人的躯体会碎掉并解锁成就/奖杯，但由于弓弩的射击判定比较奇怪，可能要多做几次尝试。



眼中钉

十分简单的一个成就/奖杯，在游戏中初次到达陶森特公国时，玩家需要从名为果亚特的巨人手上救下一名骑士，长按RB/R1键对准巨人头部的缝隙射击，成功的话能够将巨人一箭爆头秒杀并解锁成就/奖杯。

FAR HARBOR

DLC 补完计划 DLC GUIDE

在经历过涨价以及港服延期等风波过后，《辐射4》的大型DLC《远港惊魂》终于和各位玩家见面。与联邦截然不同的场景以及敌人能给各位联邦的"老油条"们带来全新的游戏体验。和正编类似，玩家依旧要周旋于合成人与人类之间，并决定他们的生死存亡。那么就让我们来看看匕港有什么在等待着我们吧。

文 三日月　美编 心の永恒

Fallout 4

辐射4 远港惊魂	Bethesda	角色扮演
多机种 Fallout4		中文版
2016年5月31日	玩家1人	对应年龄：18岁以上
售价 PS4 XOne 195港币		

匕港旅游指南

离家出走

●剧情

自从离开避难所，主角的生活发生了180度的变化。除了生活环境的变化外，身分的变化才是重中之重。主角的身分有很多：义勇兵的将军、钢铁兄弟会的圣骑士、铁路组织的密探、学院的领袖。除此之外，主角甚至还是一个私家侦探。这不，工作伙伴尼克・瓦伦坦给主角带来了一份新委托：帮助中野夫妇寻找他们失踪的女儿。

●流程要点



1. 在安装了DLC"远港惊魂"后，玩家会自动接收到来自瓦伦坦侦探社的广播。收听后按照任务提示来到位于钻石城的瓦伦坦侦探社就能开始任务。

2. 在搜索线索的过程中，玩家有多种获得线索的方法。魅力高的玩家可以尝试直接询问中野夫妇，或者玩家可以去搜索散落在家中的全像卡带也可以获得线索。而无论玩家选择哪种方式，最后都会把玩家引向中野家旁边的船坞中。

3. 在船坞中玩家需要寻找打开保险柜的方法，对于现在的大部分玩家来说，直接撬无疑是最快的，当然也可以调查桌上的相框来获得钥匙。

4. 准备完毕后就可以乘船前往匕港了，值得一提的是，虽然选择



哪位同伴同行不会对剧情有多大的影响，但尼克·瓦伦坦的对话会相对丰富一些（毕竟这也是他接下的委托）。当然，独自前往也未尝不可。

简单任务

●剧情

匕港镇以及其所位于的小岛可是个被大自然环绕着的地方。即便在战后，这个小岛依然比大陆那边显得更加的绿意葱葱。姑且不提那些会杀死人的辐射雾霾、隐藏在雾霾中的可怕生物、吃人的疯子、崇拜着辐射的原子教徒，这个地方还真的是一个不错的度假地点。

●流程要点

1. 来到匕港镇后立即就是一场大战。战斗的难度不高，由于玩家一开始就处于高地，实际上下面的敌人基本不能攻击到玩家，玩家只要呆在城墙上就能很安逸地进行输出。

2. 在这里玩家会遇到本作中的几种新敌人，惟一需要注意的是鲶鱼怪，这种敌人会远程攻击玩家。另外值得一提的是，这场战斗中也不要站在NPC前头，他们扔出的燃烧弹经常会炸到玩家，靠太近的话容易祸及池鱼。

3. 在酒吧会遇到本DLC的新同伴"老郎费罗"，此时的他还不会加入。在离开前往阿卡迪亚之前，别忘了把老郎费罗旁的收集"岛民年历"给拿了。

4. 去往阿卡迪亚的路上还会有几场战斗，遇到的都是本DLC的新敌人，对于现在的玩家来说也不是什么强敌了，玩家可以借这个机会熟悉一下本DLC的战斗节奏以及要点。

5. 中途还会遇到原子教徒，对话选项可以任意选择，影响不大。一路走到阿卡迪亚就算完成任务了，之后"老郎费罗"就能成为可选同伴之一。

6. 另外值得注意的是，在这个任务中途，玩家会开启名为"人在边缘"的支线任务，之后玩家需要完成一系列的支线任务以帮助匕港镇的居民并获得他们的信任。虽然只是一些简单的支线任务，但根据玩家之后的选择，在"生活应有的样貌"中可能会影响到玩家的"话事权"，详情可以参考后文。

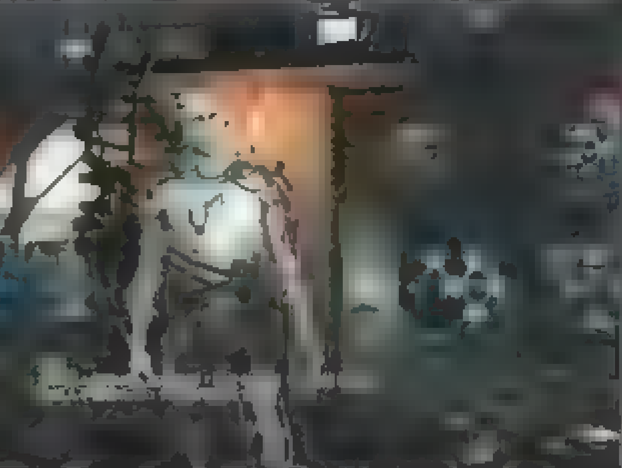
你的归属

●剧情

作为逃离学院合成人的藏身地，由合成人"迪玛"带领的阿卡迪亚让主角认识到了既不同于学院，也不同于铁路组织的合成人。这些合成人不光想脱离学院，还想在在此同时保持自我。一心追求和平的迪玛也让主角觉得他与其他集团领袖有截然不同的地方。

更加重要的是，主角一行人终于找到了中野家的女儿。不过迷惘的她此时还不打算离开阿卡迪亚，她除了对自己的真实身分感到疑惑外，她还怀疑近乎圣人一般的迪玛。在她眼中，这种近乎无私的圣人不可能存在这片废土之上。而经过主角调查后，中野的直觉也仿佛得到了印证。

●流程要点



1. 没有战斗的一个章节，玩家可以趁机在阿卡迪亚里面逛一逛。

2. 和中野见面后，玩家需要揭穿迪玛的"秘密"。玩家可以选择骇掉法拉戴的终端机（大师）或者撬开会面地点后面储物室的铁门（专家）。相比之下后者会更简单一些。

3. 和上一个任务类似，在这个任务中途，玩家会开启阿卡迪亚专属的支线"阿卡迪亚的理念"以及其对应的一系列支线任务。和"人在边缘"一样，完成这些任务后能改善玩家与阿卡迪亚之间的关系（虽然并没有多少实际意义就是了）。

4. 如果玩家此时带着尼克·瓦伦坦的话，这时还会触发与其相关的剧情以及对话。

雾中的预象

●剧情

在迪玛的要求下，主角决定帮助他找回他丢失的"记忆"。不过和一般的"丧失记忆"不同，迪玛的记忆是物理层面上的。按照他的说法，他的记忆被存放在原子教徒的根据地：原子核会，这个前身为用来停放核潜艇的军事基地的深处。不过要想混入原子教徒可不简单，你得通过一个仪式，而仪式内容竟然是……喝水？

●流程要点

1. 对原子核会有所了解的玩家大概也猜得到入会的条件，先别说是要杀怪还是取回道具，条件肯定和辐射脱离不了关系。因此在开始这个任务前，玩家需要准备好充足的抗辐宁和消辐宁。

2. 喝下"圣水"后的流程相当简单，基本就是跟着幻象一路前进即可。惟一需要注意的是在最后的目的地会有[illegible]，提前拔枪做好准备吧。

3. 只要调查终端机旁墙上的元素周期表旁的纸条就可以知道[illegible]把雕像回收，之后返回原子核会并和大司祭对话就能完成任务。

4. 流程进行在这里，原子核会的一系列支线任务也会解锁。



最好别想起来

●剧情

虽然迪玛不止一次提到过其记忆的重要性，存放地点那重重的机关以及机械守卫也仿佛了印证了这一点。但事实证明了，迪玛还是"低估"了他的记忆，而这些记忆将会关系到这个小岛上三大势力的生死存亡。主角再一次被迫站在了抉择的路口上，和联邦那次一样，小岛的命运将由你来决定。

●流程要点

1. 在进入堡垒之前，笔者推荐玩家做好恶战的准备，装备好动力装甲是个不错的选择，强力的武器也请准备好，毕竟这个DLC主线流程汇总最强的敌人基本都集中在这里了。

2. 一开始玩家就会面对一条满是激光陷阱的通道，玩家可以选择逐一解除或者直接无视硬闯。选择前者的玩家请命令NPC留在远处以免NPC的行动触发陷阱，选择后者的玩家则需要提前准备好对付墙上出现的炮台。

3. 在前往最深处的途中，玩家有可能会遇到两个隐身突袭者的攻击，隐身中的敌人不能用V.A.T.S瞄准，有主线中遭遇过它们的玩家想必也对其棘手程度深有体会。有潜行技能的玩家推荐在其隐身前利用潜行攻击直接解决它们，或者使用隐身小子来达到偷袭的目的。习惯正面攻击的玩家可以装备上一些连发或者近身威力大的枪械武器（例如冲锋枪以及战斗霰弹枪）直接射击并边打边退，这样同样能起到不错的效果。

4. 在开启电源前玩家还需要找几个零件，在找齐零件并重启电力之前，留意房间左边被锁上的铁门，一旦电力重启，铁门后就会出现一个传说级别的突袭者，近身攻击威力极其巨大，建议玩家边打边退，尽量在NPC吸引其注意力时对其进行输出。另外，提前在房间内布置好地雷也是个不错的选择。

5. 电子空间的解谜虽然看着相当复杂，但原理却相当简单，玩家所需要做的就是把绿色的“蠕虫”护送到黄色光柱处，蠕虫到达后会返回起点，返回的蠕虫数量达到五便是玩家的胜利。中途玩家需要利用解码中继站折射光线来解开中途的墙壁障碍，还需要布置炮台来防御来自敌方的攻击。

6. 玩家能布置的部件有三个，分别是代码块、解码中继站和炮塔。代码块的用处最为普通，就是砖块，可以用来搭路或者搭建平台到达高处。解码中继站则是用来折射光线，在放置时按L2/R2（LT/RT）可以旋转方块并切换折射方向。炮塔顾名思义则是用来对付来袭的敌人，保护友方的蠕虫。

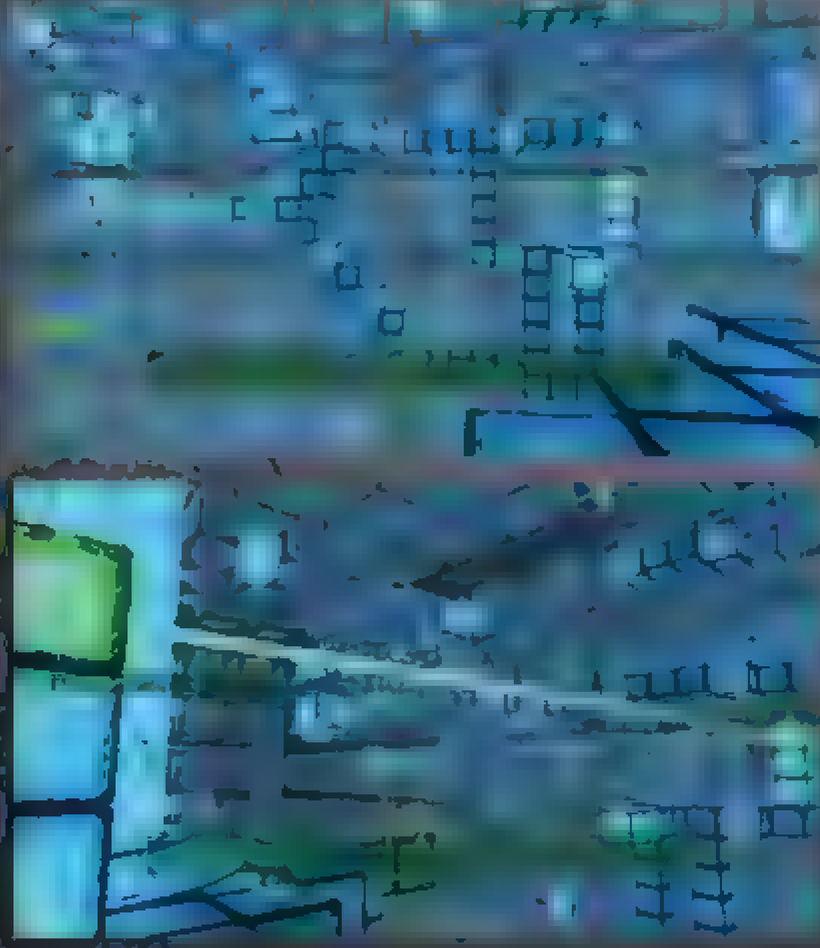
7. 前几个关卡的难度都不高，过关的流程都是一样的：首先收集代码块和解码中继站，折射光束解开墙壁，建造好通往黄色光束的路后就布置炮塔。

8. 关卡的最大难点在最后一个关卡，在开始关卡后，玩家首先需要收集尽量多的代码块来搭建桥梁到达四周的平台收集解码中继站。虽然关卡目的地离玩家很近，但实际上玩家需要绕一个大圈才能把光束传到目的地。只要知道路线这个谜题就简单多了，按部就班地把光束连起来即可。中途注意尽量收集代码块以及解码中继站。

9. 完成所有谜题后不光会解锁所有迪玛的记忆，还会开启一个收集两栖装甲的任务（在“其他”项目中），由于这些装甲全部在海底，因此推荐玩家在获得特殊装备“致命潜水装”后再进行收集。

10. 接下来玩家完成任务的顺序会影响到剧情的发展乃至DLC的结局，笔者强烈建议在此时备份一个存档。

11. 注意：接下来玩家会有三个任务目标：风力发电厂的紧急开关密码、核武器发射钥匙的位置、迪玛的秘密医疗机构。优先寻找前两个会触发“净化陆地”，而最后一个则会引向“生活应有的样貌”。



12. 寻找三个任务目标并没有什么难点，对于现在的玩家来说并不是什么难事，惟一值得一提的是在寻找迪玛的秘密医疗机构的末尾部分，玩家会触发一个小支线任务，通过调查房间内的终端机可以打开深处的房间，在房间内玩家可以获得特殊武器“十二月的孩子”。

生活应有的样貌

●剧情

废土有那么一个不成文的规则，那就是一个人无论有多无私，无论是为了什么大义，他们总要牺牲一些人，甚至是一些无辜的人。迪玛也是如此，为了合成人，为了小岛的和平，他同样做了很多令人不齿的事情，这大概也是他把自己过去记忆藏起来的原因之一。但杀人总得偿命，无论目的多么崇高，迪玛都需要为此付出代价。

●流程要点

1. 玩家在这个任务中的选择会影响到阿卡迪亚的命运，请谨慎选择。另外，在任务的结尾部分会根据玩家之前匕港镇相关支线的完成状况来决定玩家的“话事权”，因此推荐在进行本任务之前先把相关支线都做完。

2. 选择把事实真相告诉艾菲莉船长，虽然对接下来的事态发展不会起太大的变化，但是玩家可以通过对话选项来获得一笔额外的收入。

3. 选择把事实真相告诉艾伦的话，他会要求玩家提供证据。找到证据后玩家还有一次机会选择是否告诉艾伦。如果还是告诉艾伦的话，玩家依然能够挽回局面，但需要一定的口才和在之前帮助居民完成其相关的支线任务才能成功。如果说服失败或者居民没有支持玩家的话，将会导致阿卡迪亚的灭亡，接着玩家需要帮助（或者目睹）匕港镇居民把阿卡迪亚的居民全杀掉。战斗的难度很低，这里就不阐述了。战斗结束后玩家会获得特殊武器“幸运的艾迪”以及PERK“阿卡迪亚的毁灭者”，其效果为受到重大伤害时，玩家的攻击伤害会大幅提升，效果会维持30秒。

4. 选择告诉迪玛的话，玩家会有两个选择，一是要求迪玛自首，这个选择的流程和告诉艾伦类似，同样需要玩家说服艾伦以及获得居民的支持才能避免阿卡迪亚的[illegible]



5. [illegible]接受迪玛的建议，用合成人替换掉原子核会的大司祭，借此来获得三方的和平共处，这个选择会触发主线任务“改革”。

净化陆地

●剧情

阿卡迪亚还好，但是匕港镇和原子核会之间的矛盾仿佛已经不可调和。最好且一劳永逸的做法便是把其中一方，或者是双方都消灭干净。正好的是，主角的手上就握着那把能摧毁一切的潘多拉宝箱的钥匙。

●流程要点

1. 在任务“最好别想起来”中，如果玩家优先搜索风力发电厂的紧急开关密码和核武器发射钥匙的位置的话，就会触发任务“净化陆地”。其中风力发电厂的紧急开关密码对应的是匕港镇的毁灭，而后者则会导致原子核会的毁灭。

2. 两个线索的获得部分都没什么难点，在获得相应道具后玩家还可以向迪玛坦白，但对剧情的走向并不会发生什么变化。

3. 在关闭风力发电厂的流程中，玩家会再次遭遇到两个突袭机器人的攻击。同样的，它们依旧拥有着隐身的能力，请提前做好准备。另外值得注意的是，如果玩家的同伴是老耶费罗的话，在关闭发电厂后他会立即与玩家敌对并攻击玩家。摧毁匕港镇后返回原子核会和大司祭对话，玩家能获得防具以及PERK"原子审判官"，其效果为增加攻击力，其增加幅度会根据辐射指数提高而提高。

4. 摧毁原子核会则简单多了，只要插上钥匙然后立即走人并在30秒之内逃出去就可以了。值得注意的是，在插上钥匙之前，如果玩家没有"忽悠"大司祭的话，原子核会的NPC会立即与玩家敌对并攻击玩家。无论怎么样，只要玩家成功逃出并引爆核弹，就能获得PERK"匕港镇生存专家"，其效果为增加伤害抗性。

5. 值得一提的是，玩家还可以在DLC开始后的任何时间段，把阿卡迪亚的存在告诉兄弟会、学院以及铁路组织。告诉前两个组织的话会对后面阿卡迪亚的命运产生影响并触发相应的支线。这些支线的流程都是类似的，而且结果都是一样，那就是会导致阿卡迪亚的毁灭。

改革

●剧情

和平总是要付出代价，身为义勇兵将军的主角无疑深有体会。在得知自己记忆后，迪玛也做出了决定。一不做二不休，既然已经替换了匕港镇领袖，那不如把激进的现任原子核会的领袖也一并替换掉。虽然无辜的人会再一次被牵连，但这是和平道路上必要的牺牲不是吗。

●流程要点

1. 相比"净化陆地"，"改革"就简单多了。战斗的难度很低而且没有解谜的部分。唯一需要注意的是，在末尾和大司祭的对峙中，玩家可以选择说服他离开岛屿，或者直接杀死他。选择后者的话还需要把他的尸体拖到指定地点（X键/A键）。

2. 完成这个任务后玩家会获得PERK"阿卡迪亚保护者"，其效果为承受重大伤害时，一定几率会获得大量但短暂的攻击以及能量抗性。之后返回原子核会和大司祭对话还能获得一件装备作为奖励。

离家不远

●剧情

无论结果如何，委托都算是完成了。中野夫妇女儿的下落也因此水落石出。是时候离开这片迷雾，返回阳光明媚的联邦大陆了。

●流程要点

根据玩家之前作出的选择，中野家一家的命运会发生相应的变化。玩家在完成DLC后还可以去中野家旁的小仓库内获得一定数量的装备和道具作为额外奖励。至此这个DLC的流程就就此告一段落。

支线任务

匕港镇

突破护墙

●流程要点

玩家需要找到电动工具。流程并没有什么难点，唯一需要注意的是，在找到电动工具并离开的时候，玩家有可能会遇到一个NPC，他会要求玩家把电动工具"转让"给他。答应他的话会使玩家不能触发之后的"突破护墙2"、"突破护墙3"以及"大猎杀"，而杀死他则会迎来镇民的反感。因此最好的方法是拒绝然后无视并离开即可。

安全通道

●流程要点

玩家需要找到零件并修理迷雾冷凝管。这种神奇的机械可以消除岛屿上的迷雾。修理的流程相当简单，只要沿着大路依次修理目标即可。完成任务后，根据玩家的对话选项以及魅力，最高可以获得400瓶盖的奖励。

成年礼

●流程要点

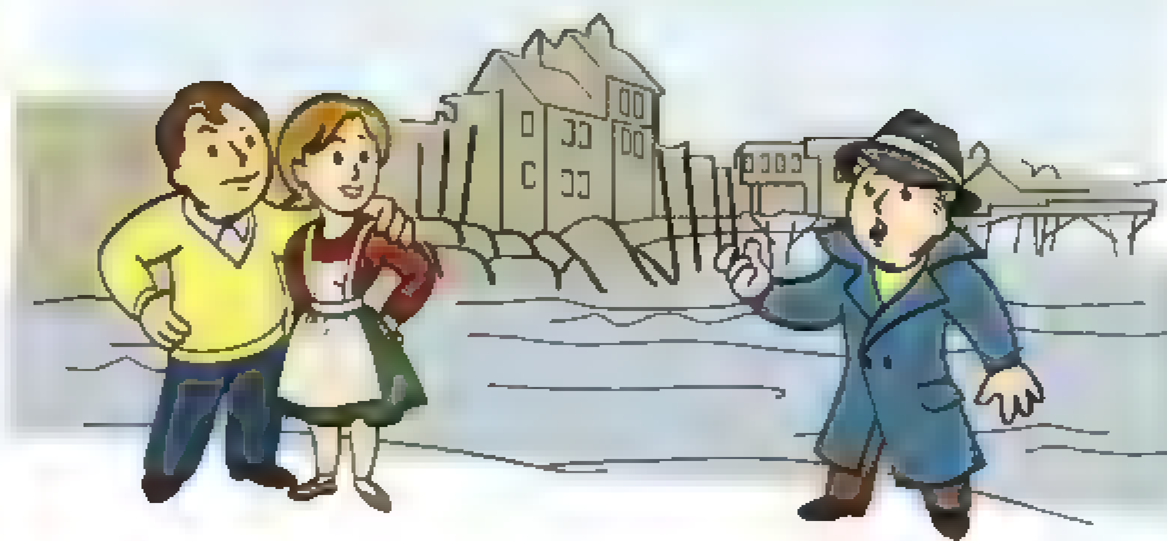
丢肉的方法相当简单，直接调出物品栏并丢弃物品即可，和肉的种类没有关系。前两个丢肉会引出寻常一般的泥沼蟹，但最后一次会出现泥沼蟹女王，提前做好准备吧。

更迭潮汐

●流程要点

这个支线只有在完成"人在边缘"后才会触发，触发后会引出"血之潮汐"、"阻挡迷雾"、"突破护墙2"和"死里逃生"四个支线任务。

血之潮汐





●流程要点

这个支线的流程相当简单粗暴，就是干掉所有的目标生物。惟一值得一提的是，在最后消灭陷捕者头领的流程中，玩家会来到"波鲁克主灯塔"，在塔顶除了有目标人物之外，还有一本"岛民年历"可以收集。"岛民年历"放在放有花瓶的桌面上。完成任务能获得特殊武器"血书"作为奖励。

阻挡迷雾

●流程要点

回声湖锯木厂的敌人为狂尸鬼，如何对付想必玩家已经再熟悉不过了。在消灭全部敌人后玩家有可能会遇到一名非敌对NPC，他会要求玩家提供居民供他"享用"。如果答应的话会丧失与匕港镇居民的好感度，导致在之后的"生活应有的样貌"中失去"话事权"，直接干掉这个家伙吧。

另外，如果玩家提前已经探索过这个地方并清空敌人的话，有可能会遇到明明敌人已经全灭了但完成不了任务的状况出现。此时只要离开该区域，等一会之后敌人便会复活，重新把它们击倒后便能完成任务。这个支线任务完成后玩家就可以解锁岛内的[illegible]了。

死里逃生

●流程要点

访客中心的战斗不难，敌人都是一些人类敌人，玩家可以利用陷阱或者建设炮塔来减轻战斗的压力。最后说服肯恩叔叔回去的选项成功比较困难，可能需要S/L数次才能成功，而无论成功是否，送回米契叔都能获得相应的奖励。

另外，访客中心一层右边的柜台桌还有一本"岛民年历"，别错过了。

突破护墙 2

●流程要点

没什么特别的一个支线任务，全灭敌人即可。

突破护墙 3

●流程要点

任务需要玩家收集三个泥沼蟹壳，完成后隔一段时间再和水手对话就能触发支线任务"大猎杀"。

大猎杀

●流程要点

虽然支线任务相当威武霸气，但实际上毫无难度，考验玩家吹牛功夫的时间到了。完成这个任务后可以获得特殊装备"海港的传说"。

阿卡迪亚

初来乍到

●流程要点

流程相当简单，玩家可以借此发现阿卡迪亚的做事风格其实和他们老家学院算是一脉相承。在寻找血迹的流程中，血迹的提示不太明显，需要多仔细观察。最后在与陷捕者的对峙中，玩家可以利用对话来避免无谓的战斗。

资料回复

●流程要点

由于场景比较大而且敌人数量比较多的原因，战斗的难度颇高，需要玩家步步为营。在最后取回储存硬盘时，玩家在一旁还会发现一个被锁上的箱子，这个箱子要到"记忆代价"时才可以打开，此时先不用管它。

记忆代价

●流程要点

这个支线需要在完成"资料回复"才会触发，考格（阿卡迪亚地下一层的商人）会主动和玩家对话并触发支线。获得钥匙后就可以打开"资料回复"中那个打不开的箱子了。之后根据玩家的选择，玩家获得奖励也会不同，跟考格对话能获得一把武器作为奖励，跟朱儿坦白则能获得获得她储物柜的钥匙，储物柜位于最底层楼梯右侧的通道内，里面可以获得一件防具作为奖励。

原子核会

戴温修士的试炼

●流程要点

这个支线相当简单，只要说服戴温修士即可。失败也无需慌张，穿上原子教徒的衣服并把自己的辐射量达到75%即可。前者不难，难点主要集中在后者。不过返回原子核会并进入大司祭所在的核潜艇，潜艇的下层有一个吸收辐射的好地点，小心别吸太多死掉哦。

洗濯液

●流程要点

这个任务玩家面对的会是超级变种人，难点不多，值得注意的是，任务"最好别想起来"中玩家需要再次来到这里，想节省时间的玩家可以选择把这两个任务同时完成。

异端

●流程要点

在最后的对峙中玩家可以选择放走目标NPC或者就地正法。无论结果如何，最后玩家都会获得特殊武器"原子之神审判"作为奖励。

猎女巫

●流程要点

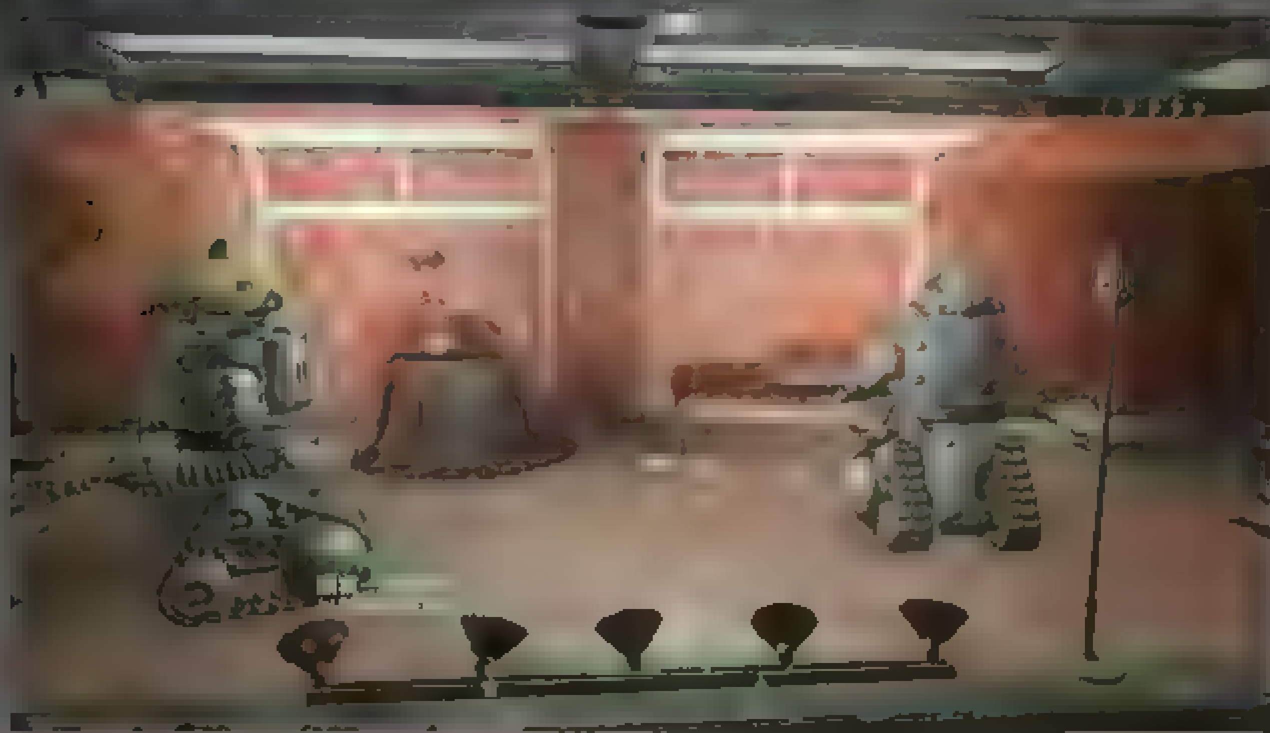
没有战斗的一个支线任务。在获得相应的线索后，玩家可以选择直接向大司祭告发，或者把证据交给奥贝尔修女，甚至威胁她以赚点小钱。无论是选择告发还是撒谎保护奥贝尔修女，最后玩家都会获得"审判官的兜帽"作为奖励。

其他

脑死

●流程要点

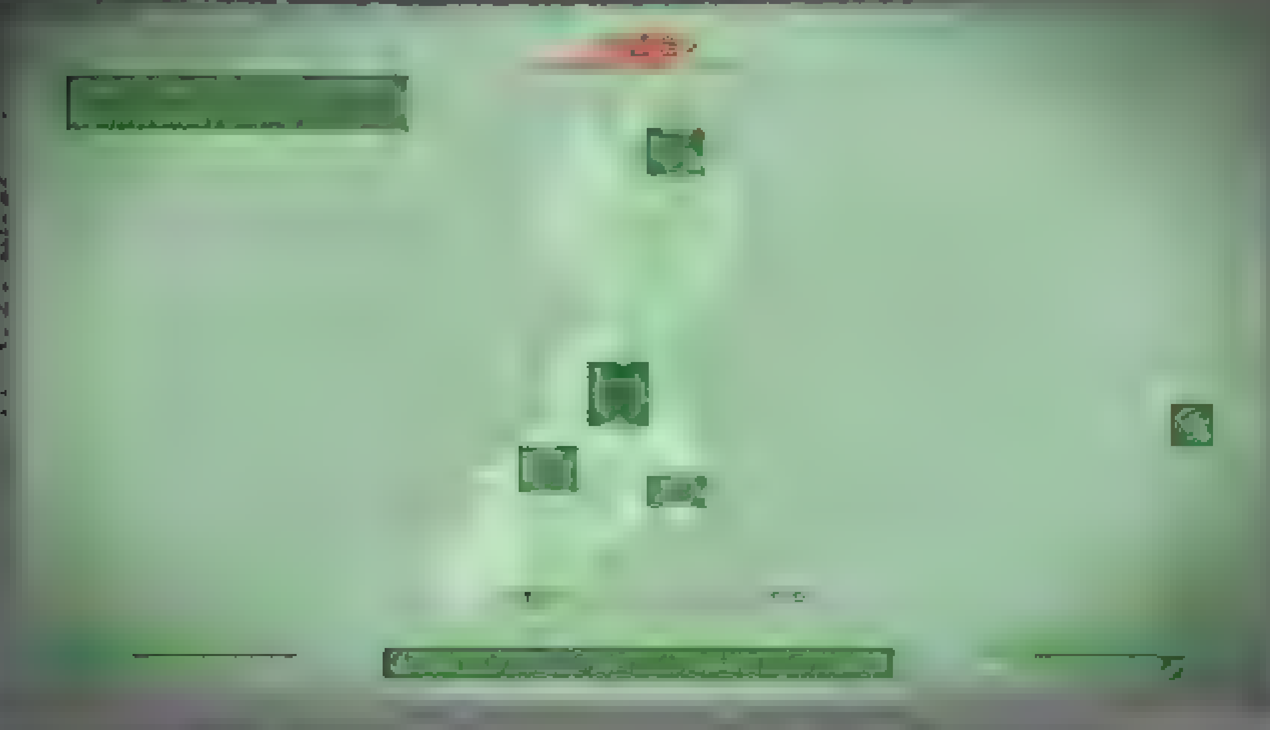
这个流程会在玩家探索返回匕港镇时触发，或者探索到"崖边大饭店"后触发。无论是流程还是奖励都让人啼笑皆非的一个支线任务，没什么值得一提的部分，只要尽情享受来自于配音演员们的卖力演出即可。



破船怪

●流程要点

1. 这个支线的触发支线有很多，和"老郎费罗"对话有可能会触发，和聚落居民（例如回声湖锯木厂的居民）对话也可以触发。玩家甚至有可能在探索途中就遇到破船怪。

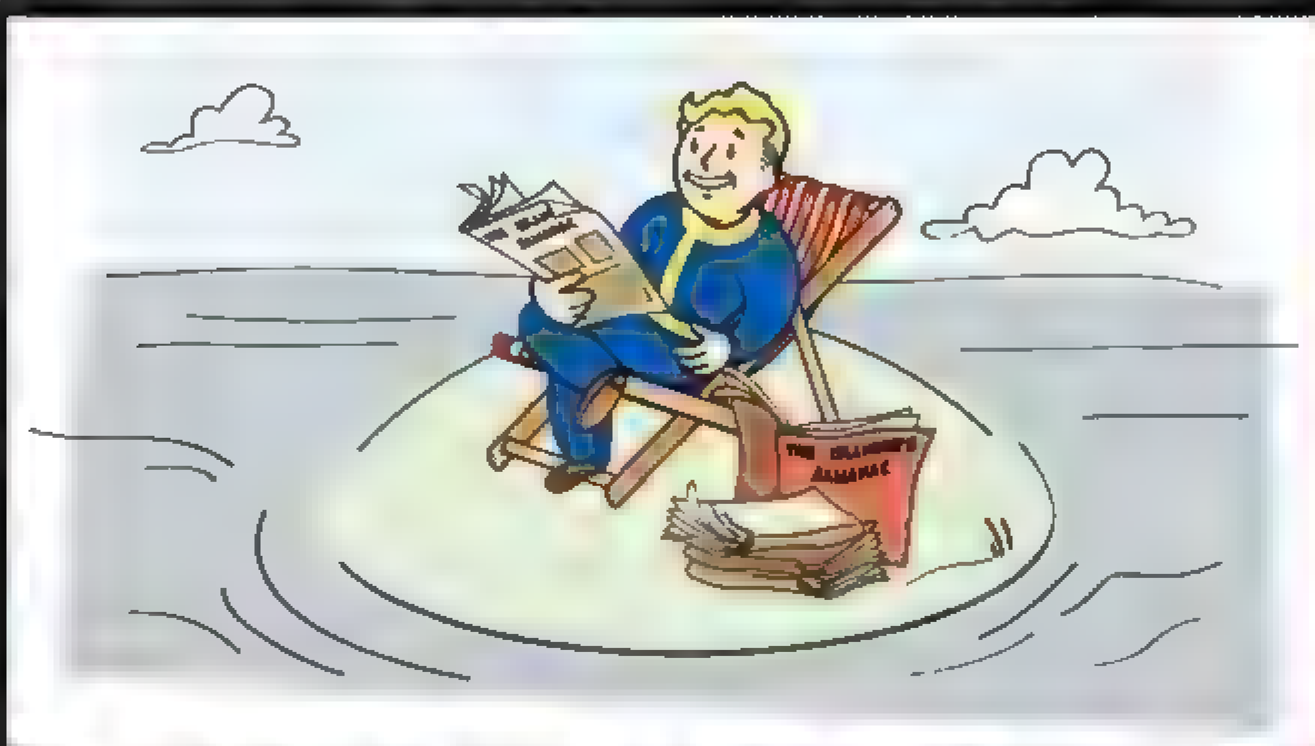


2. 由于破船怪自身的体质原因，当玩家靠近它时，玩家的哔哔小子会收到来自于它体内的信号，之后根据信号的强弱找图索骥即可。

3. 由于破船怪是会在一定区域内不断移动，因此它的位置是不定的。找不到的玩家可以尝试在回声湖锯木厂的南面展开搜索。

4. "破船怪"是本DLC中最强的敌人之一，推荐玩家尽量使用重武器对其进行攻击。或者利用地形，因为它并不会游泳，隔着河流并占领高处就可以较为轻松地击败它。

5. 解决它后再跟老郎费罗对话就能完成这个支线任务并获得特殊装备"船长的背水一战"。



奖杯/成就指南

离家出走 20点/

解锁条件 完成任务"离家出走"。

你的归属 20点/

解锁条件 完成任务"你的归属"。

生活应有的样貌 20点/

解锁条件 完成任务"生活应有的样貌"。

净化陆地 20点/

解锁条件 完成任务"净化陆地"。

获得方法 和"生活应有的样貌"冲突，记得存档备份。

离家不远 50点/

解锁条件 完成任务"离家不远"。

岛民年历 10点/

解锁条件 收集所有岛民年历。

获得方法 一共有五本，位置分别在：

1. 匕港镇酒吧，与"老郎费罗"初次见面的桌上。

2. "波鲁克士灯塔"塔顶，放在放有花瓶的桌面上。

3. 国家公园访客中心，入口右边的柜台上。

4. 阿卡迪亚，地下一层圆形大厅的柜台上。

5. 北木山採石场，深处棚屋二层床边的桌子上。

钓鱼高手 10点/

解锁条件 击败30只匕港镇海生生物。

获得方法 海生生物指的是嗜吞螈、爬雾蟹和鲛鳞怪（游戏中错误显示为"　怪"），泥沼蟹不算在内。

新英格兰度假客 10点/

解锁条件 发现20处匕港镇地点。

力挡迷雾 10点/

解锁条件 解锁三个匕港镇工房地点。

获得方法 本作共有四个工房地点：达顿农场（地图最北面）、国家公园访客中心、回声湖锯木厂和朗费罗的小屋，玩家需要完成支线任务"阻挡迷雾"后才能解锁工房。

加点海水就行了 10点/

解锁条件 烹调一道全新匕港镇食谱。

《生化危机》系列二十年 二十大经典剧情片段

文 苍穹 美编 咕噜

“《生化危机》系列”从1996年的初出茅庐至今已走过二十载，除了游戏中的各种技巧和BOSS战打法外，经典剧情和角色事迹同样为玩家们所津津乐道。5月底上市的《生化危机 二十年典藏》一书已经为玩家们从各个方面详尽回顾了这一系列，本次“特别企划”则精心挑选游戏中的20个经典剧情，带各位重温这些或震撼、或感伤、或难忘的精彩片段。

特别企划 SPECIAL FEATURE

剧情片段 1

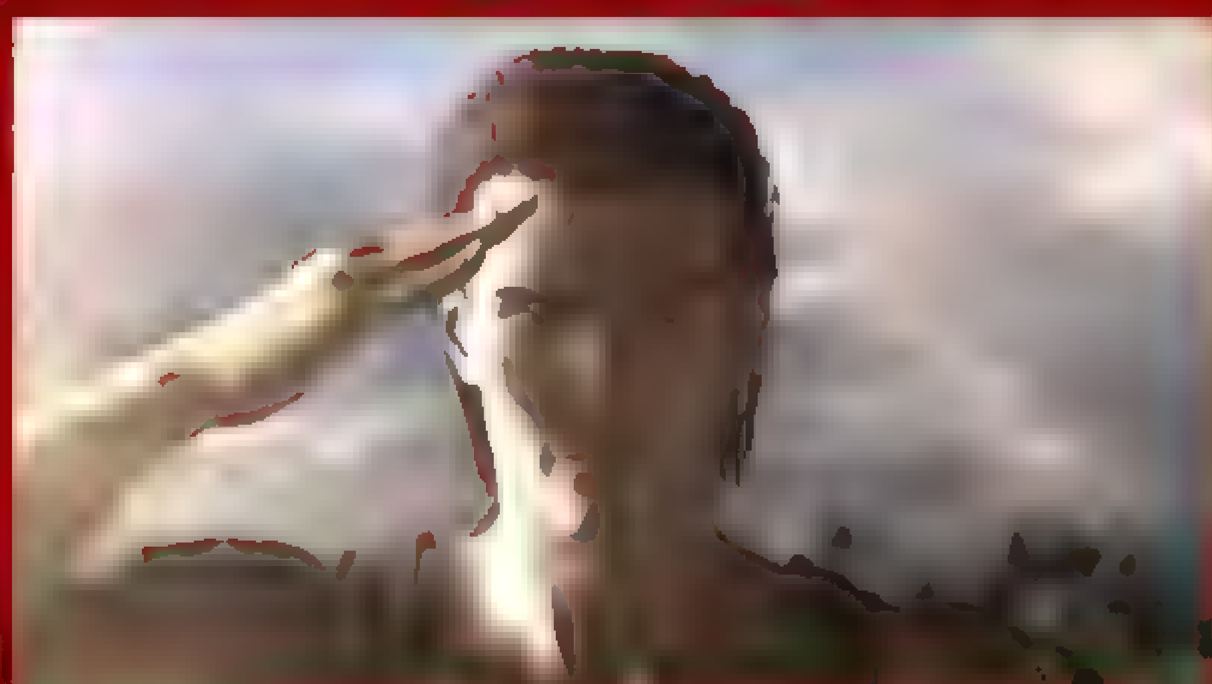
敬礼与离别

出处：生化危机 0/ 安布雷拉历代记

1998年7月23日，一切噩梦之始，同时也是安布雷拉这家万恶的制药公司走上末路的序曲。当次日的朝阳升起之时，历经惊魂一夜的瑞贝卡和比利奋力逃到一座小山上，身后的爆炸则将安布雷拉养成所和詹姆斯·马库斯的复仇计划一同炸得灰飞烟灭。比利终于摘下了束缚自己一路的手铐并用力掷出，但是他仍背负着“杀死23名平民”的冤屈。经过一晚的并肩作战，两人之间建立起的信任关系已然坚不可摧，瑞贝卡也深信比利所说的真相。她一把扯下比利的狗牌并戴在了自己的胸前，决定在返回浣熊市警局后，向上级提交“比利·科恩已死”的报告。两人相视无言，一个庄严的军礼饱含着尊敬、感谢与告别。直到瑞贝卡转身离去后，比利才望着对方的背影轻声道出了自己的谢意。不久后，瑞贝卡这个年仅18岁的小女生在洋馆经历了又一次的噩梦和失去同伴的痛苦，而比利则从此销声匿迹……

《生化0》在公布时就以“系列剧情原点”为宣传重点，但玩家们在当时根本不曾想到，这竟然会是正统系列作品中采用A·AVG玩法的最后一作。就这样，0代结局中比利与瑞贝卡之间的告别敬礼，也象征着玩家们与老式《生化》的告别。虽然后来仍有《逃出生天》发售，但“《生化》系列”的发展还是就此迈上了一条不同以往的道路。





剧情片段 2

丧尸回眸

出处：生化危机 / 生化危机 重制版 / 安布雷拉历代记

S.T.A.R.S. 的 Alpha 小队在阿克雷山区的树林中遭到不明生物的突袭，吉尔和克里斯只能在队长阿尔伯特・威斯克的带领下逃向附近的一座洋馆。死里逃生的众人惊魂未定，洋馆一隅突然传来的枪声又扣动了所有人的心弦。奉命前往查看的队员很快见证了让人永生无法忘记的恐怖一幕——在走廊的幽暗角落，一个衣衫褴褛的"人"正蹲在那里，耳畔除了餐厅座钟传来的滴答声响外，还有这个"人"大快朵颐地啃咬着什么的声音。当它缓缓转过头来时，没有人会忘记这张恐怖的面容——惨白的脸上皮肤已龟裂脱落，无神的双目闪烁着诡异的光芒，溃烂的嘴边尽是猩红的鲜血，浑身上下散发着令人窒息的腐臭，喉咙深处发出不属于人类的低吟……

简评 丧尸回眸的一幕成为了永恒的经典，深深地刻在两名主角以及所有《生化》玩家的心里。后来在《生化2》等系列作品中也出现过类似的桥段，就连三上真司自己制作的《邪恶深处》都采用了极为相似的镜头运用，足见这一片段的经典之处。



剧情片段 3

命运邂逅

出处：生化危机 2/ 暗黑历代记

1998 年 9 月 29 日，是里昂上任成为警察的第一天，却也是最后一天。在里昂驱车驶向浣熊市警局途中，一具倒在路中央的尸体吸引了他的注意，调查的过程中身后突然传来了低沉的哀鸣，几个行尸走肉向他不断地靠近，而脚边那具尸体竟然也"复活"并试图发起攻击。寡不敌众的里昂被逼入一个小巷，此时身边的门突然打开，出现在眼前的是一个满面惊恐的少女——克莱尔，这个扎着马尾辫的少女为了寻找哥哥而独自一人骑车来到浣熊市，没想到在餐厅目睹了丧尸食人的骇人一幕，夺路而逃的她正巧在后门外撞见里昂，"蹲下！"判断出对方是正常人的里昂当机立断，把紧追在克莱尔身后的丧尸一枪爆头，并拉起她向着警车的方向跑去。命运将两人紧紧联系在一起，他们此时还不知道，浣熊市已经变成了一座人间炼狱



简评 《生化2》两名主人公的初次见面以里昂的举枪相向和一句"Get down"开始。而在7年之后，当克莱尔在哈弗威尔市机场再次被卷入生化恐怖袭击事件时，赶来的援军是已经成为美国特工的里昂，两人的再会也如同初见时一模一样。

剧情片段 4

舔食者登场

出处：生化危机 2

本以为安全的浣熊市警局内一片狼藉，窗户被钉上了厚厚的木条，无数的丧尸正伸着双手试图突破这里，桌椅作为路障横七竖八地摆放着，文件档案则散落一地，到处都是斑驳的血迹以及毫无生气的尸体……在走廊上一具无头的尸体附近，不断有血从上方滴下，鲜血的来源是一只正在天花板上游走的怪物——它浑身上下没有一寸皮肤，肌肉组织和大脑直接暴露在外，四只如剃刀般锋利的爪子令其得以倒挂在天花板上，而长满了尖锐獠牙的口中，还有一根长舌蜿蜒而出、诡异地摆动……

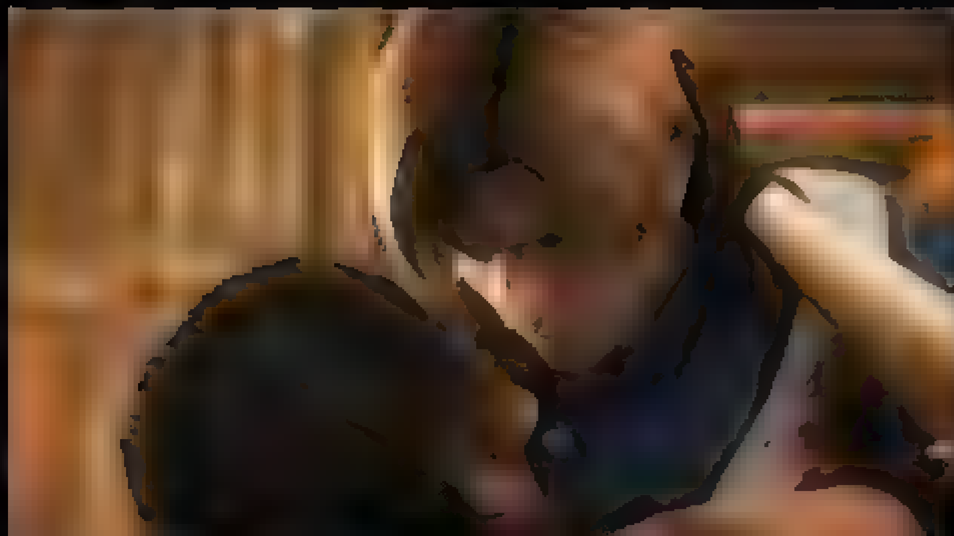
简评 作为"《生化》系列"的经典怪物，舔食者在2代初次登场就给玩家们留下了深刻的印象。而在第二部CG电影《诅咒》中，舔食者从天而降的一幕也作为向2代的致敬得以重现。顺带一提，舔食者群战暴君的场面也成为了该片的经典片段。



剧情片段 5

深情一吻

出处：生化危机 2/ 暗黑历代记

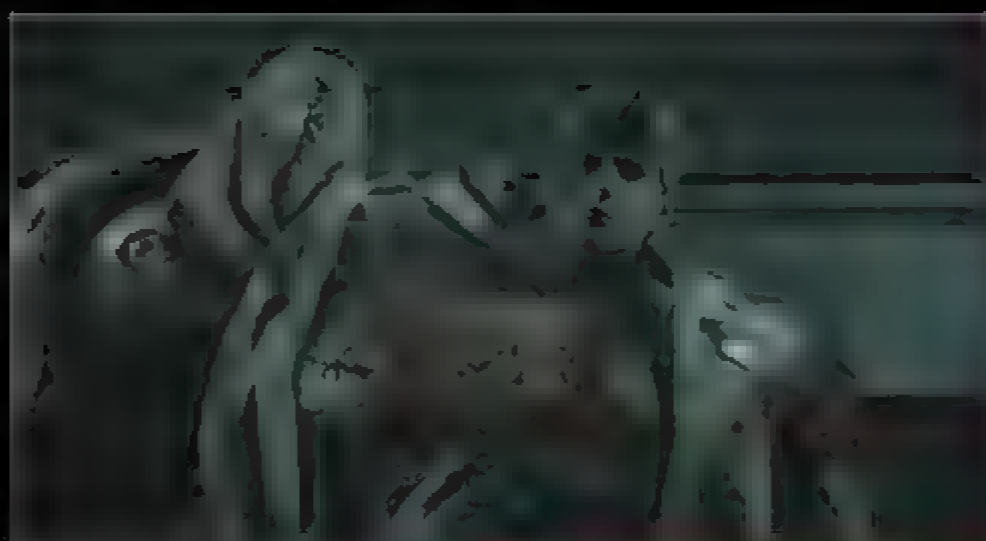


身为间谍的艾达身分充满了重重谜团，甚至就连"艾达・王"也只是化名之一。无论是接近安布雷拉的研究员约翰，还是深入丧尸横行的浣熊市，她的目的都只有完成任务而已。但是，随着里昂奋不顾身的数次相救，以及在自己负伤时的不离不弃，艾达对他也渐渐开始产生了微妙的情感，而且这份情感伴随着两人的相处越发浓烈。当艾达眼见里昂被暴君逼入绝境时，她终于无法控制自己、出手相救。最终暴君被打落熔炉，艾达也身负重伤、奄奄一息。凝望着眼前的这位年轻警察，艾达早已将任务抛诸脑后，她不再掩饰自己的情感，用虚弱的声音表达出了爱意，但一切似乎都太迟了。深情的一吻过后艾达失去了意识，误以为对方已死的里昂则痛苦不已，只能在自爆系统的警告声中黯然离去……

简评 相信里昂篇表关的艾达挡枪，桥段同样给不少玩家留下了深刻印象。不过，克莱尔表关&里昂里关，是《生化2》的官方剧情路线，在2010年发售的《暗黑历代记》中，Capcom更是把艾达的深情一吻CG以里昂的第一视角呈现，实在是让人不得不感慨其良苦用心。

剧情片段 6　G 之变异

出处：生化危机 2/ 暗黑历代记 / 逃出生天



被誉为"天才"的威廉姆博士在枪声中颓然倒地，眼睁睁地看着安布雷拉的 U.S.S. 部队夺走了自己的毕生心血——G 病毒。当妻子安奈特赶来时，身中数枪的威廉姆已经气若游丝，孤注一掷的他将手中的 G 病毒直接注入了自己的身体，即将熄灭的生命之火在病毒的强大作用下再度熊熊燃烧，而他人性的一面也随着 G 不断变异的同时逐渐丧失殆尽。即使是久经沙场的 Alpha 小队，在面对 G 这个前所未见的恐怖敌人时也不禁乱了阵脚，队员们相继惨死，一颗巨大的眼球成为了他们临死前见到的最后一幕景象。战斗中被踩碎的 t 病毒样本则由下水道的老鼠们携带并传播出去，还在睡梦中安眠的浣熊市市民们不会料到，灭顶之灾已悄然临近……

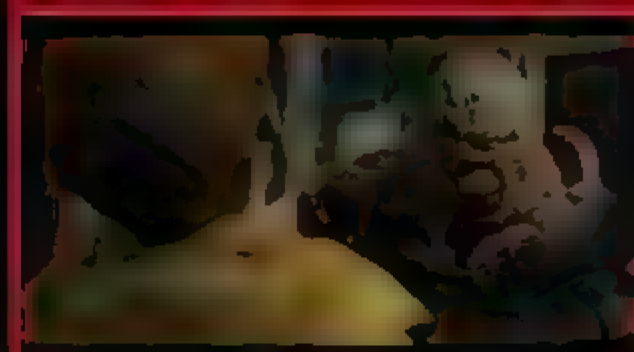
点评 G 病毒的强大在这段 CG 中是从侧面体现的，变异后的威廉姆并没有展露全貌，甚至此前流程触发的事件中，他在对本和艾恩斯局长植入胚胎时同样刻意隐去了真容。伴随着威廉姆的怒吼，汉克所在的 Alpha 小队成员们惊恐、惨叫、最后惨死，这个怪物的强大也就此烙印在玩家们的脑海里。2003 年发售的《逃出生天》则直接以这一经典片段作为开场动画，从老鼠的主视点重新演绎了这段剧情，伴随着细胞化的视觉特效和悠扬的音乐，极具艺术氛围。

剧情片段 7　追迹者登场

出处：生化危机 3

1998 年 9 月 28 日，身处浣熊市的吉尔开始了"最终逃脱"，而在浣熊市警局大门外发生的一切，让即使是经历过"洋馆事件"的她也吓得魂飞魄散。一个身材高大的怪物从天而降——追迹者，这个由安布雷拉开发的最新 B.O.W. 从此成为无数人的噩梦。它蜡黄色的肌肤上有无数红色的"触手"破体而出、不断抽动，一张恐怖的面容没有嘴唇，牙齿和牙床直接狂野地暴露在空气中，右眼则被密密缝起，漆黑的大衣仿佛预示着它将成为追缠目标到死的无尽梦魇。在用触手贯穿了布莱德·威克斯的头颅后，追迹者甩开尸体，转身向吉尔步步紧逼，口中怒吼出的单词更令人心惊胆战——S.T.A.R.S.

点评 《生化 3》的一大经典之处就在于塑造了"追迹者"这个如同梦魇般的 BOSS，它阴魂不散、如影随形，有着强大的自愈能力和恐怖的战斗力，而且不像一般敌人那样遵循常理，每每当玩家自以为摆脱了对方时，它又会突如其来地登场，让舒缓的气氛再度变得紧张刺激。追迹者后来甚至作为可操作角色参战了格斗游戏《终极漫画英雄对 Capcom 3》，即使是暴君、G 等经典 BOSS 都没有这种待遇，可见它在玩家心目中的存在感之强。



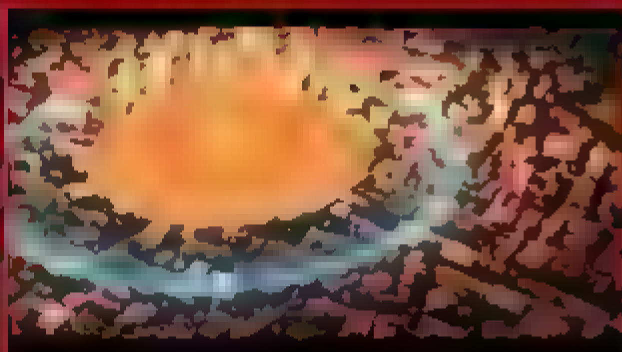


剧情片段 8　浣熊市毁灭

出处：生化危机 3/ 安布雷拉历代记

1998 年 10 月 1 日，伴随着朝阳升起时的第一缕曙光，在美国政府的授意下"灭菌作战"开始执行，一枚飞弹划破长空，径直地飞向已经成为人间炼狱的浣熊市。这个原本和平繁荣的美国中西部小镇与其曾经的荣耀一同在爆炸中化为焦土，从此在地图上被彻底抹消，而肆虐的病毒、行尸走肉、各种生物兵器以及残留的幸存者们也在顷刻间化为齑粉。在这场被称为"浣熊市事件"的惨案中，死亡人数保守估计达 10 万人，全世界为之震惊的同时，也开始意识到生化恐怖的威胁。



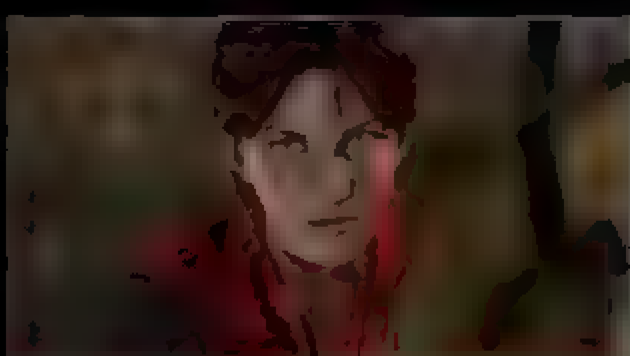


点评 浣熊市的毁灭是一个句号，系列 0～3 代的剧情在此时告一段落；同时这也是一个开始，《生化危机》的舞台从此迈向更为广阔的天地。

剧情片段 9　绝处逢生

出处：生化危机 代号维罗妮卡

武装直升机照射出的强光让人几乎睁不开眼睛，随之而来的机枪子弹呼啸着粉碎了大楼外侧的玻璃。克莱尔在安布雷拉警备部队的围追堵截下夺路而逃，在纵身一跃后，她虽然得以避过直升机的疯狂扫射，却也因此被全副武装的警备员团团包围。克莱尔缓缓地举起双手示意投降，就在手枪脱手的电光火石之间，她抢先一步俯下身体，在枪着地前将其夺回，并以迅雷不及掩耳之势连开三枪命中了敌人身后的燃气罐。爆炸产生的气浪将警备部队尽数震倒，此时身后的楼梯又传来了脚步声，克莱尔警觉地回头瞄准，怎奈手中的枪已是空膛……



点评 《代号维罗妮卡》的开场 CG 被无数玩家奉为经典，包括游戏剧情中史蒂夫飞身破窗而入的英雄救美，以及威斯克飞檐走壁对阵阿莱克希亚的经典片段都极具演出效果，这都要归功于日本女导演佐藤嗣麻子的执导。此后的系列作品也越来越注重过场动画的镜头运用和动作设计，2004 年上映的真人电影《生化危机 2 启示录》也向这一片段表示了致敬。

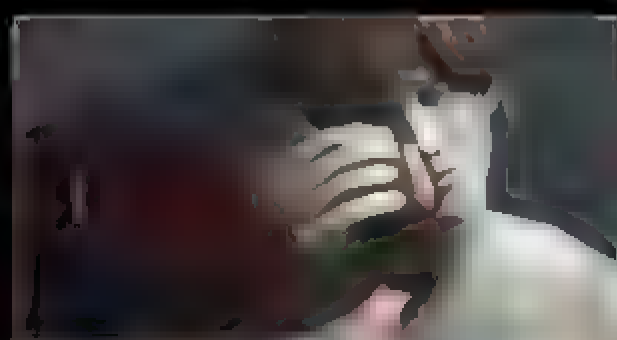


剧情片段 10

史蒂夫之死

出处：生化危机 代号维罗妮卡 / 暗黑历代记

一个是因为安布雷拉失去双亲、惨遭囚禁的少年，一个是为对抗安布雷拉走上与生化恐怖战斗之路的少女。在逃离洛克福特岛监狱的过程中，史蒂夫对克莱尔产生了懵懂的情感，但却迟迟没有向对方倾诉衷肠。两人再度相见之时，史蒂夫已经被注射t-维罗妮卡病毒，怪物化的他失去了理智，不断用手中的利斧敲击着牢门，门另一侧的克莱尔则目睹着这一切瑟瑟发抖。当阿莱克希亚操纵的触手将克莱尔紧紧缠住之时，爱情让史蒂夫奇迹般地战胜了病毒的力量，恢复理智的他再次救下心爱的女孩，但随后胸膛就被触手重创。逐渐恢复人形的史蒂夫抓起克莱尔的手轻抚着自己的脸颊，终于鼓起勇气向对方吐露了心中暗藏的情感，然而一切都已太迟。女孩眼中涌出的热泪温暖不了逐渐变得冰冷的躯体，再大声的哭喊也无法唤醒那失去光彩的双眸……





雷评 《暗黑历代记》的CG对这段剧情有不同的演绎，史蒂夫鼓起勇气抚摸了克莱尔的脸颊，但那句“love you”却没能清晰地传达到女孩的心里。少男少女间淡淡的情感既懵懂又纯真，这对俊男靓女如能展开恋情本该是桩美事，但这段姻缘还没有开始就已经结束，实在让人为之扼腕叹息。

剧情片段 11

威斯克 VS 阿莱克希亚

出处：生化危机 代号维罗妮卡

从15年的沉睡中苏醒的阿莱克希亚如同高傲的女王，将世间的一切凡人轻蔑地视为蝼蚁，包括企图夺取t-维罗妮卡病毒的阿尔伯特·威斯克也同样不放在眼里。她在病毒的作用下变异成为怪物的形态，饱含着病毒的血液在空气中肆意地燃烧，洒出的鲜血甚至能形成火墙。不过威斯克也非泛泛之辈，墨镜下野兽一般的双瞳表明他早已不是常人。凭借病毒获得强大力量的威斯克快速地跑动，飞檐走壁后纵身跃起，给阿莱克希亚一记迎头痛击。两人的第一回合交锋旗鼓相当，此时老谋深算的威斯克发现了藏匿在角落的克里斯，于是抢先一步夺门离去，将眼前这个难缠的对手交给了昔日的老部下。





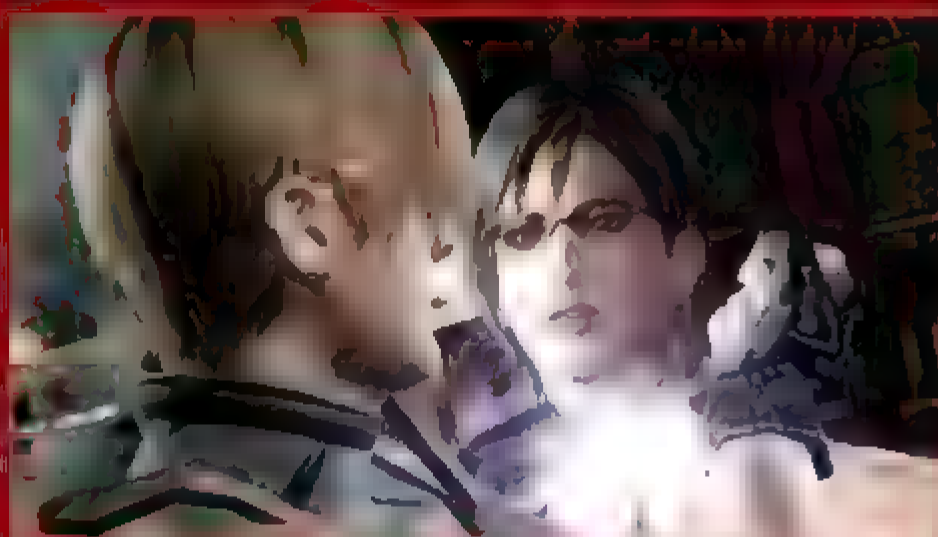
雷评 威斯克在《代号维罗妮卡》初版中被阿莱克希亚打得狼狈不堪，直到《完全版》才算出了一口恶气，展现了他注射病毒后所拥有的超人实力。一直潜伏在幕后的威斯克首次走到台前，从本作开始奠定了他《生化》反派第一人气角色的地位。

剧情片段 12

久别重逢

出处：生化危机 4

当里昂察觉到背后有异样之时，已被一支冰冷的手枪抵住腰间。但他早已不是当年那个菜鸟警察，而是一个久经训练的特工。里昂抓住转瞬即逝的机会反制，不过手枪却被对手一脚踢飞。就在红衣女子重新夺回手枪时，里昂已经用匕首在近战中取得了先机。红衣女子缓缓摘下墨镜，熟悉的声音在耳畔响起：“里昂，好久不见”。艾达·王，当这个身分成疑且与自己有诸多渊源的女子再度出现在面前时，里昂没有久别重逢的喜悦或兴奋，而是以一句冷冷的话语打破了所有人的期望：“看来你和威斯克合作的传闻是真的。”因为两人所属的阵营不同，各为其主。对于里昂而言，他猜不透6年前对方的深情一吻是发乎于真情，还是间谍的逢场作戏。但就像他告诉艾什莉的那样，艾达在自己心中占据着一个无法割舍的位置，或许那份情感也始终深埋在他心里。



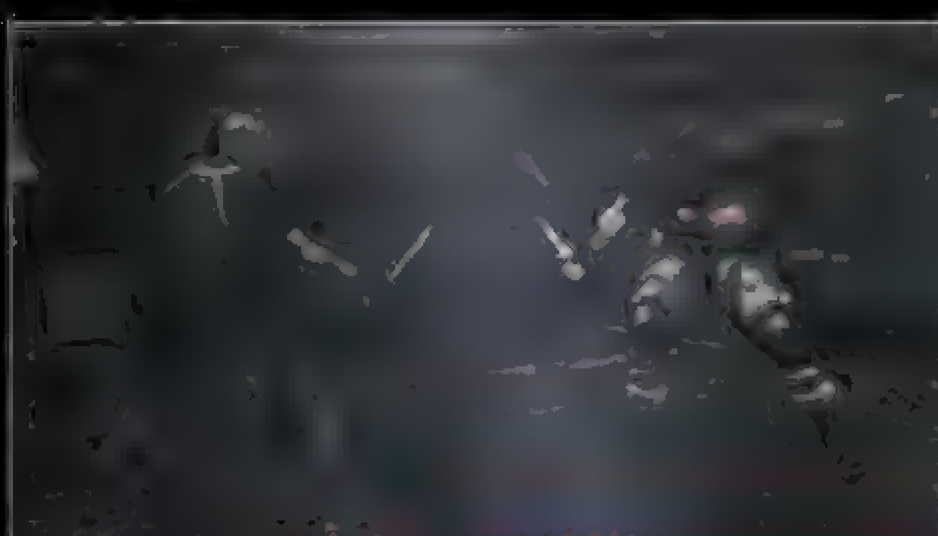
雷评 里昂和艾达的重逢过于“平淡”，让不少玩家大失所望。但如果两人如偶像剧般旧情复燃地拥抱、热吻，在《生化》的世界里又显得太过烂俗了。两人之间似有似无的情感就这么一直延续到了2013年，在《生化6》中始终毫无结果。另外，在真人电影《生化危机5 惩罚》中，由我国演员李冰冰扮演的艾达·王也对这一片段的动作场面做出了致敬，只不过对手是女主角爱丽丝。

剧情片段 13

战友反目

出处：生化危机 4

废弃的工厂暗藏杀机，一个强壮的身影如同潜伏在暗处等待猎物的猛兽，突然向里昂发起了突袭。里昂以一个后滚翻及时避开了锋利的匕首，但俊俏的脸颊上已然被划开一条血印。此时他才看清对方的真容——杰克·克劳萨，这个两年前曾与自己在南美执行任务时并肩作战的战友据说已在一次事故中意外死亡。里昂怎么也想不到对方已成为阿尔伯特·威斯克的党羽，也无法理解这个男人为了追求力量做出过怎样的决定。昔日战友反目成为敌人，两人间的谈话语气冰冷，你来我往的匕首则招招致命，电光火石之间已经交锋了十余个回合，直到艾达赶来才打断了这次对决。



雷评 《生化4》的过场动画剧情不但演出精彩，而且穿插着数个即死型QTE，因此给人以深刻的印象。初玩4代的玩家对克劳萨的认知只会停留于“强敌”，直到2010年发售的《暗黑历代记》中的“南美篇”才讲述了他和里昂并肩作战的经历。该作也用两个克劳萨内心独白的隐藏章节表现了他心理发生变化的经过。

剧情片段 14

瑞秋变异

出处：生化危机 启示录



在幽暗的船舱中，一个女性的轻声吟唱若有似无，时而让人觉得空旷而悠远，时而又仿佛就萦绕在耳边。当吉尔到达船员居住区下层的房间时，先前在这里目击到的女性遇害者尸体已经不见了踪影，只留下一本染血的笔记本。"找到你了……"突然一个幽怨的声音从背后传来，犹如伴随着一阵阴风让人脖颈一凉。吉尔猛然回过头，当即倒吸一口冷气，遇害者瑞秋紧贴着玻璃，她已经在t-深渊病毒的作用下变异成为恐怖的怪物——浑身上下如同血染般通红，头部横向裂开，中央伸出的管状吸食口长满尖刺，仿佛隔着玻璃都要把吉尔的鲜血吸食殆尽。一想到如今船内的任何一个通风口都有可能成为她出没的场所，不禁让人毛骨悚然。

简评

《启示录》在发售前用一段长达3分半的宣传影像展现了瑞秋的遇害过程，但这段CG并没有收录在游戏中。不过瑞秋的存在感却丝毫不减，开场就遇害的她变异后的实力不算强，但是胜在阴魂不散和神出鬼没，有一点《生化3》追迹者的影子。更重要的是不绝于耳的低吟和笑声以及鬼魅的身形，仿佛经典恐怖片《咒怨》里的伽椰子一般，只要听到那特殊的声音就会令人头皮阵阵发麻。

剧情片段 15

吉尔之"死"

出处：生化危机 5



在斯宾塞的别墅内，克里斯和吉尔与阿尔伯特·威斯克狭路相逢。伴随着窗外的电闪雷鸣，一场恶战在所难免。凭借病毒的效果获得非凡力量的威斯克早已超乎常人，他以飘逸的身法在闪转腾挪间就轻易躲过了两人打出的所有子弹，战斗随即转入近身肉搏。即使克里斯已经苦练了许久的肌肉，也仍然只有招架之功，毫无还手之力，两人被打得节节败退。在一掌击飞持刀袭来的吉尔后，威斯克仅凭单手就将克里斯轻松举起，在木质的桌面上划出一道深深的印记，随后更是打算给予对方致命一击。眼见搭档有难，吉尔奋不顾身地将威斯克拦腰撞出窗外，克里斯虽然获救，但也只能眼睁睁地看着老搭档的身影消失在无尽的黑暗中，自己却无能为力……

简评

"吉尔的墓碑"是《生化5》在宣传期间的一个噱头，除了5代中的闪回剧情外，DLC"迷失噩梦"也完整展现了此战的全貌。目睹老搭档坠崖对克里斯这个久经沙场的老将产生了巨大的冲击，因此他才会在5代开场的自述中自问"这样拼死战斗是否真的值得"，才会在谢娃提到"搭档"一词时陷入沉思。

剧情片段 16

搭档重聚

出处：生化危机 5



当一直以来帮助威斯克的神秘面具人揭开斗篷之时，克里斯终于无法按捺住内心的激动，甚至连手中的枪都缓缓放下。虽然发色变成了金黄，但是他无比确信眼前的女子正是与自己并肩奋战了多年的搭档，在三年前因找寻尸体无果而被宣告死亡的吉尔。生离死别的战友终于重逢，等待克里斯的却不是吉尔的归来，而是对方如潮般的凌厉攻势。被药物P30控制的吉尔对威斯克惟命是从，克里斯又不愿对老搭档举枪相向，只能和谢娃疲于招架。在克里斯的呼唤声中，吉尔也奋力反抗着药物的控制，几乎就要凭一己之力恢复神智。直到威斯克离去后，克里斯和谢娃才抓住机会协力拆掉了吉尔胸口的投药装置，吉尔则虚弱地瘫倒在老搭档的怀里。

简评

对于克里斯而言，吉尔正是"The one and only"，《生化5》的非洲之行根本就是为了查明老搭档的生死才展开的。在救下吉尔后，克里斯几乎打算对威斯克的"衔尾蛇计划"置之不理，而是一心想要优先把搭档平安地送出去。最终在吉尔的劝说下，深明大义的克里斯才暂时放下对老搭档的担心，继续去追踪威斯克。

剧情片段 17

野心覆灭

出处：生化危机 5



在炽热灼人的火山口，滚烫的熔岩吞噬着阿尔伯特·威斯克的身躯。如今搭载着衔尾蛇病毒飞弹的战斗机已经坠落，他蓄谋已久的用病毒甄选人类、创造新世界的"衔尾蛇计划"也宣告失败。即使拥有超越常人的能力和衔尾蛇病毒的力量，在高温灼烧下的威斯克还是禁不住发出了痛苦的悲鸣。他这副模样早已算不上什么主宰新世界的神，只不过是又一个由病毒创造出的变异怪物而已。当克里斯和谢娃爬上直升机放下的扶梯时，威斯克用衔尾蛇囊泡形成的触手一把缠住了直升机，妄图把所有人一同拖入地狱，与他同归于尽。最终，两枚火箭弹将威斯克终结在了这里，克里斯和他之间跨越了11年的恩怨终于画上休止符，一代枭雄的野心也就此落幕。

简评

纵观了初代～5代的剧情后，威斯克已然被塑造成了一个工于心计的幕后黑手，同时也是为达目的不择手段的阴谋家。从《CV》展现出他的非凡实力以来更是人气急升，《生化5》给了威斯克一个《黑客帝国》般的飘逸打斗身法，但也将他的智商和格调拉低了不少。这么一个铺垫了13年之久的角色，拥有G、t-维罗妮卡、普拉卡奇生虫等众多样本在手的野心家，最终竟落得草草收场的结局实在让人唏嘘，这也成为5代最惹人争议之处。而在此后发售的《生化6》和《启示录2》中，玩家们都没能看到一个能够与之比肩的大反派。

剧情片段 18

老当益壮

出处：生化危机 启示录 2



眼见爱女莫伊拉安然无恙，巴瑞心中悬了整整六个月的大石终于落下，沧桑的脸上也露出了许久未见的笑容。莫伊拉失踪的这六个月以来，巴瑞不知长出了多少白发，眼角增添了多少皱纹。如今父女俩开怀大笑，因为枪械走火事件造成的深深隔阂似乎也在渐渐平复。当众人被追兵逼到悬崖边时，克莱尔与直升机一同赶来支援，听着莫伊拉喊出的“Dad”，巴瑞更是勇气倍增，气吞山河般地迈开大步，向变异的亚莉克丝·威斯克走去。手中的“巨蟒”麦格农是巴瑞最可靠的搭档，此战只能胜不能败，因为在身后的飞机上，还有女儿在凝视着自己的背影。

虽然从初代就开始登场，但巴瑞始终是系列的边缘角色，无论是初代被威斯克利用，还是3代驾驶直升机营救吉尔，他的戏份都不算多（难得担当主角的《外传》还被列入了黑历史），直到《启示录2》才算真正扬眉吐气了一回。不过这段最终战CG被玩家奉为经典的更大原因，其实是克莱尔初次以短发造型示人（笑）

剧情片段 19

里昂 VS 克里斯

出处：生化危机 6

追逐着“艾达”的踪迹，里昂和克里斯两组人马在一间酒吧狭路相逢。晚到一步的里昂眼见“艾达”有难，一把推开了眼前那个气势汹汹的持枪大汉，尚未看清对方的两人随即展开了激烈的肉搏。近身的交锋中里昂在力气方面明显略逊一筹，不过他仍尽力用格斗技巧弥补着双方的体重差距，无论拳来脚往还是擒拿抱摔，双方几乎战个平手，直到窗外的霓虹灯光闪现，两人才借着光亮看清了彼此的面容。认定“艾达”是新安布雷拉首脑的克里斯不肯轻易放过她，而里昂则深信幕后黑手是西蒙斯，坚持要保护身后的女子，两人无疑都怀着一些私心，一个是因为队友们的惨死，另一个则是因为埋藏于心底的情感。相互之间颇有渊源，同样都是与生化恐怖斗争多年的两个战士，如今却因为各自的立场拔枪相向……

《生化》粉丝热衷于讨论的一个话题就是主角之间会有怎样的交集，《生化6》无疑满足了玩家们的这一愿望，克里斯和里昂这两个老牌男主角的对峙更是成为宣传的热点。6代采用多线式的剧本并在相互间频繁地交错穿插，最后由艾达线将所有路线串联在一起，为玩家们上演了一出群像剧。



剧情片段 20

皮尔斯决别

出处：生化危机 6





面对新安布雷拉制造出的生物兵器“混沌巨魔”，即使是身经百战的BSAA老将克里斯也败下阵来，一旁的皮尔斯为救队长更是身负重伤，狙击惯用的持枪手连遭重创。眼见尊敬的队长危在旦夕，皮尔斯忍着强烈的剧痛将身体从被[illegible]的右手处抽离，一步步艰难地爬向掉落在地上的强化C病毒……

“对不起队长，我这么做是为了BSAA，为了未来。”变异的皮尔斯以右手发射的强大电流击退了混沌巨魔，但神智也在病毒侵蚀下开始出现混乱，他深知自己已经撑不了太久。自知已无法挽回的皮尔斯一把扯下肩上的BSAA徽章，将它和队长一起送入救生舱并关闭了舱门。任凭克里斯如何喊叫，皮尔斯还是一意孤行地按下了发射开关，用暂时还清澈理性的双眸目送着队长离去，自己则随着坍塌的实验室一同沉入了幽暗的海底……

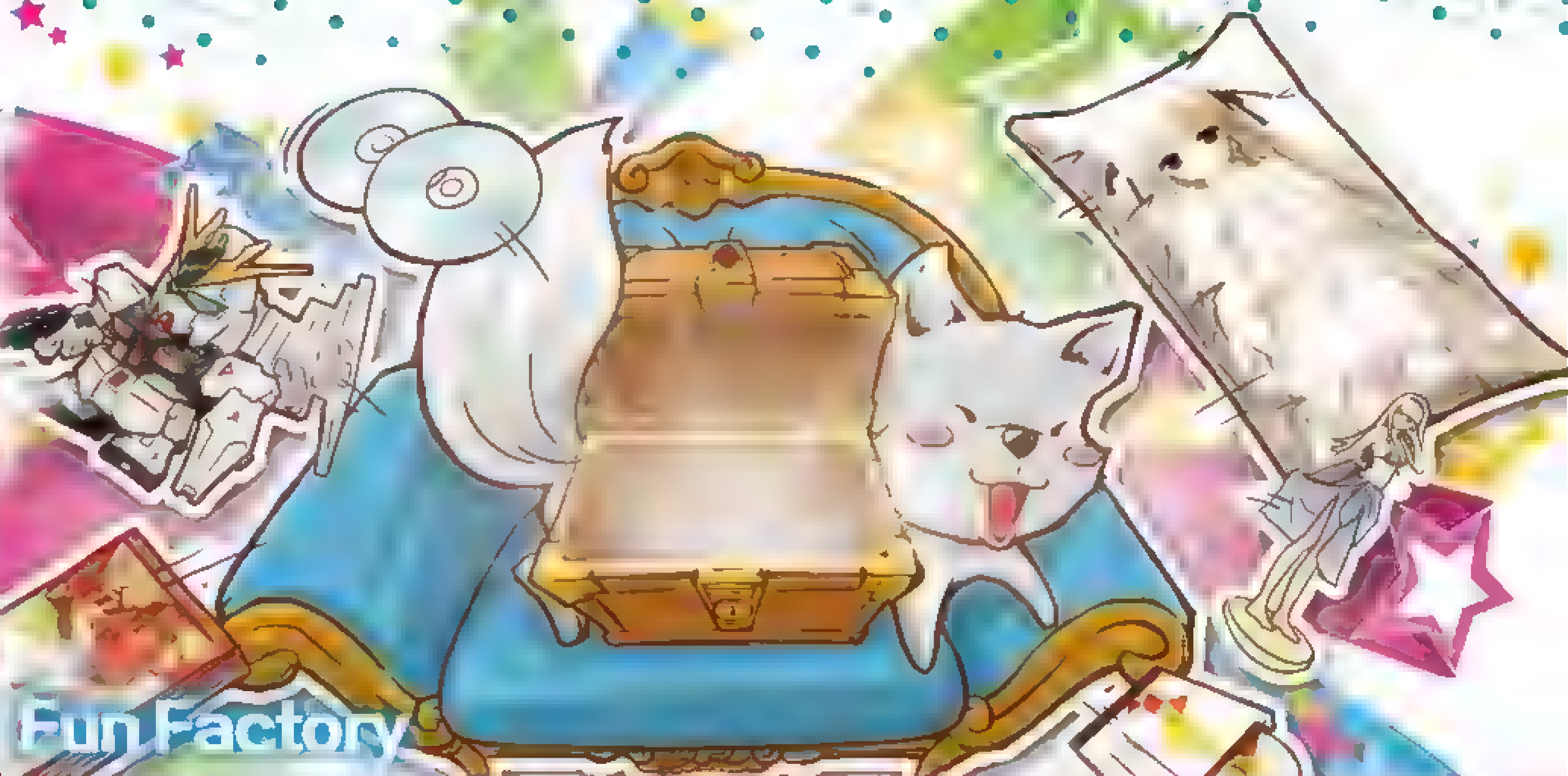
谁能想到，《生化6》中被评为最没有“生化味”的克里斯线，竟然会是最赚人眼泪的一条路线。皮尔斯被克里斯视为BSAA的未来、下一任队长的最佳人选，甚至剧情中一路立FLAG的都是克里斯，但最终编剧还是不敢对系列男主角下毒手。不过皮尔斯在游戏发售后人气急升，希望他“复活”的呼声丝毫不亚于此前的史蒂夫和威斯克。



对于《生化》玩家而言，每个人心目中都有不同的经典剧情排名，甚至CG电影中也有里昂“跳水把妹”以及“小刀战暴君”这样的桥段成为粉丝间津津乐道的谈资。相信还有很多上文没能提及的经典片段，还请各位不要介意，也希望“《生化》系列”在下一个十年中为玩家创造更多难以磨灭的美好回忆。

多边共享

Fun Factory



AIR JORDAN 4 × PS4 20TH ANNIVERSARY

球鞋界的明星产品，当属 AIR JORDAN。借由当年《灌篮高手》的热播，AIR JORDAN 这个略显奢华的运动鞋型号也逐渐被国人所知，而这其中，又以“AIR JORDAN 4”这个型号最为成功，能够拥有一双“AIR JORDAN 4”几乎是每一位篮球少年的梦想。那么当“AIR JORDAN 4”与 PS4 相遇时，会迸发出怎样激情的火花呢？

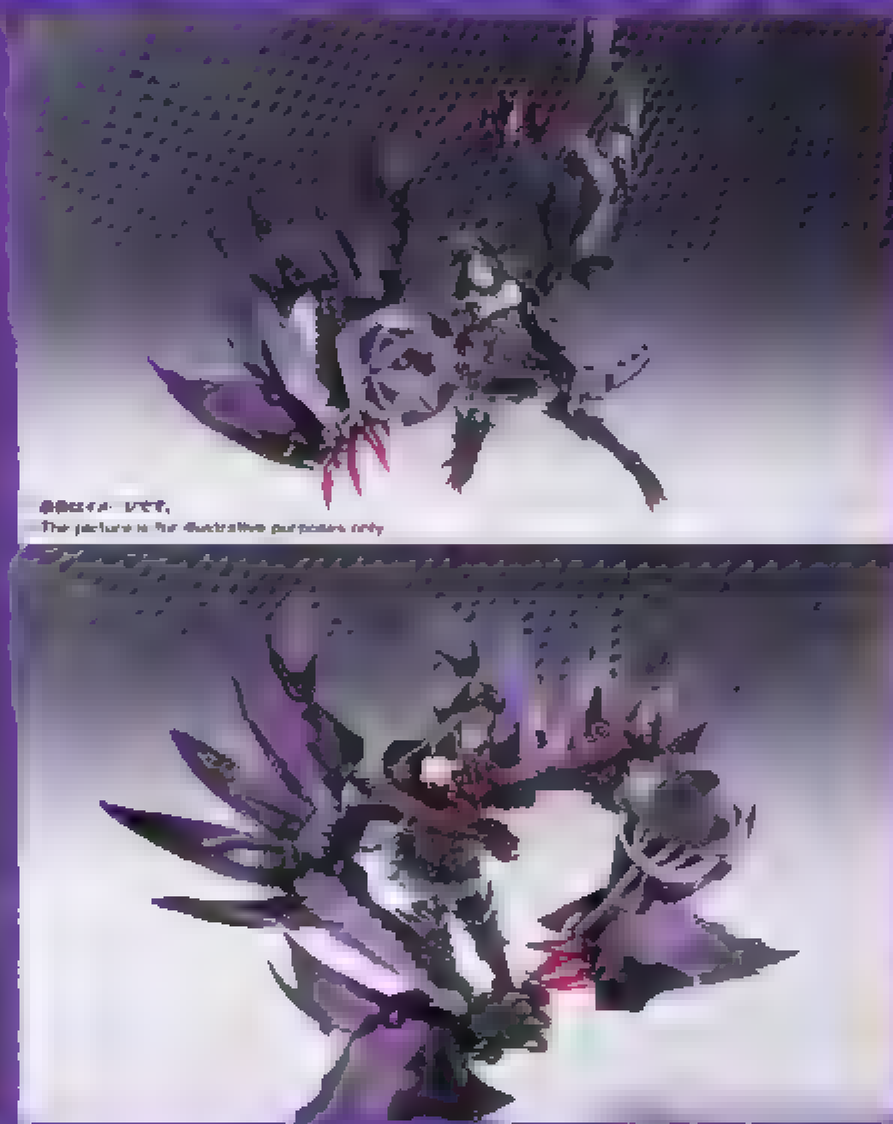
来自私人定制球鞋工作室 FreakerSNEAKS 的英国艺术家 Jonny Barry 日前公布了他以 PS4 主机为灵感创作的一款新作。这款球鞋采用了 PS 经典的灰色基调，鞋舌上绣有 AIR JORDAN 的 LOGO 以及“20TH ANNIVERSARY”的字样，鞋子的后方左右脚分别有 PS4 和 PS LOGO 的图案，后跟部分还有两个 HDMI 高清接口（不过该接口只是作为装饰，并没有任何实际效果）。因为是私人定制产品，本款球鞋的做工非常精良，用料也相当考究，而且全球仅限量 10 双，在鞋舌部分会印有相应的编号，珍藏价值自然无需多言。当然价格嘛……你懂的。这恐怕是只有壕才能去追求的境界了……



《怪物猎人》黑蚀龙萌娘化手办“黑蚀之龙姬”简介



The picture is for illustrative purposes only



The picture is for illustrative purposes only

ARMOR GIRLS PROJECT（简称“AGP”）是由 Bandai 推出的一个可动手办系列，顾名思义，主要是制作一些装甲美少女的手办。除了像舰娘、《IS》等本身就是以“机娘”为题材的作品之外，还出过不少原创的萌娘化角色手办，比如《高达》里的机体萌娘化等等。由于结合了超合金、ROBOT 魂等系列的工艺技术，因此这个系列不仅配件丰富可动性高，卖相也很不错，可玩性十足。

而这里推荐的手办是以《MH4》中的黑蚀龙为原型，萌娘化之后制作的“黑蚀之龙姬”。虽然第一眼看上去难免会跟《加速世界》的黑雪姬搞混，不过不得不说这个手办的细节和还原度都非常出色。通常状态下看上去是黑色和紫色为主色调的 LO 装，裙摆展开之后会变成黑蚀龙那类似翅膀的利爪，尾巴也藏在裙摆里面。配搭的武器配件有双刀和弓箭，还有那把伪装成遮阳伞的法杖，造型十分帅气。而售价是 12960 日元左右，虽然不便宜但还算合理的价格，值得入手。

其他

前方高能！韩国《守望先锋》Cosplay大赛

三日月 提供

一款游戏的火热程度不仅是看其本身的游玩人数，相关Cosplay的数量也能在一定程度上说明。而《守望先锋》实在是太火了，不仅游戏的销量取得了一个不错的成绩，而且玩家对游戏中各种人物的Cosplay更是层出不穷。借着这股Cosplay的热潮，韩国OGN电视媒体公司在近日举办了一场《守望先锋》Cosplay大赛。

虽然大赛中也有诸如可爱的D.Va、[illegible]美的天使、帅气的麦克雷这种高质量高还原的Cosplay，但那些低成本有气质的Cosplay反而引起了不少关注。原地转圈并高喊"Die Die Die"的死神，用爆裂枪射出泡泡的路霸，坐在凳子上寻找目标的托比昂的炮台……还有"纸糊"的莱恩哈特，纸制盔甲的源氏……最终，温斯顿的Coser凭借着其高质量的服装和面部模型，以及高还原的角色动作，在赢得满堂喝彩的同时，也夺得了本次大赛的冠军。







《守望先锋》Cosplay热潮的兴起，得益于暴雪对于游戏中各人物的精心设计。我们不仅能在游戏中看到角色的外型，听到角色的声音，而且能在官方的动画和漫画中了解到不同角色自己的故事。这种游戏内的印象形成与游戏外的性格塑造，使得《守望先锋》的每一位人物都深入人心，当然也就有了近段时间的Cosplay热潮。期待看更多Cosplay的出现，以及未来《守望先锋》新人物的登场。

游戏

"蝙超大战"造访今夏 追加30分钟内容带来的新享受

秋沙雨 提供

在今年3月上映的《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》在6月初正式公开了蓝光盘与DVD的消息。

《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》DVD版将收录放映版本的所有内容，而蓝光盘版、4K版与3D版将追加长达30分钟的新内容，总时长将达到182分钟（DVD版为151分钟），以及120分钟的花絮。值得一提的是DVD版的评级和放映版本一样为PG-13（13岁以上），而追加了30分钟新内容的蓝光盘版、4K版与3D版评级上升到了R（限制级），究竟加入了什么内容而导致评级变更就成了粉丝们所关心的一个热点。

英文版的各个实体版都是分开销售的，除了这些版本之外，Amazon商城还推出了附带超人或者蝙蝠侠手办的DVD+蓝光盘同捆包，同捆包分为超人版和蝙蝠侠版两种，除了手办不同之外，同捆包的包装也不一样。

在英文版公开发售日之前，在日本Amazon就已经开始接受蓝光盘和DVD的预定了。与英文版不同，日版单独销售的版本就只有蓝光版（包含终极版的内容），DVD版则是DVD+蓝光盘的形式（不包含终极版内容），3D版本和4K版本则与蓝光盘版整合在一起，推出了一款包含4K、3D、蓝光盘以及美术画册的同捆包。以上内容还有日本Amazon还有店铺特典的版本，特典为影片相关的蓝光盘，内容目前还尚未公开。

英文版实体版发售日为7月19日，数字版发售日为6月28日。日本地区则要比英文版晚将近一个月，日版发售日为8月10日。





▲日版《BVS》终极版封面。



▲英文版的附带手办同捆包。

DVD版售价17.97美元，蓝光盘版售价24.95美元，3D版售价29.95美元，4K版售价29.96美元，附带手办的同捆包售价116.99美元。日本方面，DVD版售价4309日元，蓝光盘终极版售价5389日元，三版本同捆包售价9709日元，日本Amazon店铺限定的价格与非店铺特典版的价格相同。日版于英文版均不锁区。

目前还未有官方中文字幕版的相关消息。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn



插图：木仙

《游戏机实用技术》新浪微博 http://weibo.com/ucgucg

《游戏机实用技术》腾讯微博 http://t.qq.com/ucg2011

《游戏机实用技术》微信公众号 UCG1998



★最近UCG出品的《神海》《圣化》两本专辑受到了玩家的青睐，市场的追捧，负责和参与这两本专辑的小编也是心里乐开了花。不过由于淘宝的失误，把误封了UCG官方淘宝店，搞得不少玩家提心吊胆，更有些想象力丰富的玩家，直接联想到了某些不好的方面，高呼"中国游戏完蛋了"。好在经过不断的沟通，两天后问题得到了解决，实在是虚惊一场。这里顺便广告一下，马上又要有好书上市喽！

★下期就是E3展了，本次E3展将由UCG和游戏时光联合报道，我们不仅共同出击美国，国内也会开展联合报道，我们的编辑也会前往上海助阵视频和直播。此外微软、Capcom等大厂早已联系了独家专访和神秘内容，本次E3展报道绝对是精彩满载。

Email LATE-雷特：不知小编们在《黑魂3》里死了多少回？我闲得没事玩了《黑魂2》，后来怒了，死一回，就把手机在桌上拍一下，结果手机屏幕碎了（ㄒ_ㄒ）。

你记得你至今吃过多少片面包吗？（DIO语气）

这还真没统计过，因为实在是太寻常了，不死才不正常吧？我猜测如果能把全球"《黑魂》系列"玩家死亡的"尸体"串成串儿的话，从地球直达月球应该没啥问题了

Email 尨中华：在阅读了之前某期有关《萝洁与黄昏之古城》的介绍后便对其产生了浓厚的兴趣。五一放假在家的时候赶紧在PS Store上下载开玩。当时由于太想往下走，结果书房的一些记忆没有回收，往后走了一点就通关了。回想起来那叫一个恨啊（因为后来想了一下就弄懂怎么回收了）。现在由于游戏设定，每次再开都是在最后一个场景（谒见之间）orz。此外游戏内容有些出乎意外的短，1天就通关了，桥后面的城堡（是城堡吧…？）最终没能进去。这样看小编们认为还有后续或更新吗？还会有攻略吗？

先从最后的问题来回答吧，这个游戏其实你一开始就是在城里面，然后想方设法逃出去，所以城门的后面其实就是城外面才对。另外如果还有记忆没有回收的话，理论上是进不去最终迷宫的，而且再开都坐在谒见之间的话就证明你是刚打完普通结局，最终迷宫"深层之廊"还没打，所以赶紧去挑战吧，后面无论解谜还是剧情还有最终BOSS战都非常有趣哦。394期的杂志里已经基本上把所有内容写完了，从真结局来看应该没有后续了吧

编辑部 游戏风向标

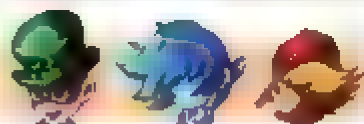
守望先锋 | 5人



难得拿了个4金MVP，奖励经验值却因为拔线处罚扣得渣都没了……

——因为主机版经常掉线导致经验值总是被扣得只剩25%的宇宙人感到莫名的不爽

忍者神龟 曼哈顿变异体 | 3人



我还以为只有多尼是“执杖”神龟，结果原来四个都是“智障”！

——面对《忍者神龟 曼哈顿变异体》中队友AI的各种智商未充值表现，稀饭无奈地掩面感叹道

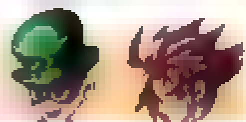
勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 | 3人



无敌是多么、多么寂寞。

——愉快地单人在《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ》里刷在线迷宫的纱迦边打边唱（其实是总联不上）

巫师3 DLC 血与酒 | 2人



明明是个完整游戏，非要做成DLC的波兰人。

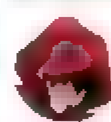
——玩过《血与酒》之后，伽蓝发现其再一次定义了DLC的标准



Email 譜瀹傢：394期最大的亮点毫无疑问是同步推出的《神秘海域4》攻略！不过我最喜欢的还是和田光司的那篇纪念文。虽然我是95后，但不得不说《数码宝贝》确实是陪伴了我的童年，《Butterfly》也是我手机里至今还保存的一首歌，这篇文章让我真正了解了这位伟大的歌手。愿天堂永远响着光哥的歌声！



替你感谢一下为同步攻略付出心血的小编们！我自己看《数码宝贝》（当时还叫《数码暴龙》）第一部的时候正值童年，过了几年之后，这部动画居然还在播？虽然不及这位读者般喜欢和田光司，但《Butterfly》确实就是我对《数码宝贝》主题歌的唯一记忆……



现在去B站补完的话，其实也可以说是童年记忆



不在下午放学第一时间奔回家打开电视看的怎么能算是童年记忆！



Email ifeelu：作为一个十多年UCG读者，早已习惯拿到杂志后先看“小编寄语”，没想到394期给我制造了难题。原因是本人有小小的强迫症，看每个小编的寄语是有严格顺序的。有时候该栏目刚好印在同一页纸的两边，我还要前后倒腾着看。遇到小编离职或新小编加入，我会实时更新排序（顺带一提，顺序与小编在职时间无关，有一套无法用千字概括的模糊逻辑）。当我翻开394期，一下从《掌机王》过来那么多小编，感觉瞬间当机了，这样完全无法排序啊……



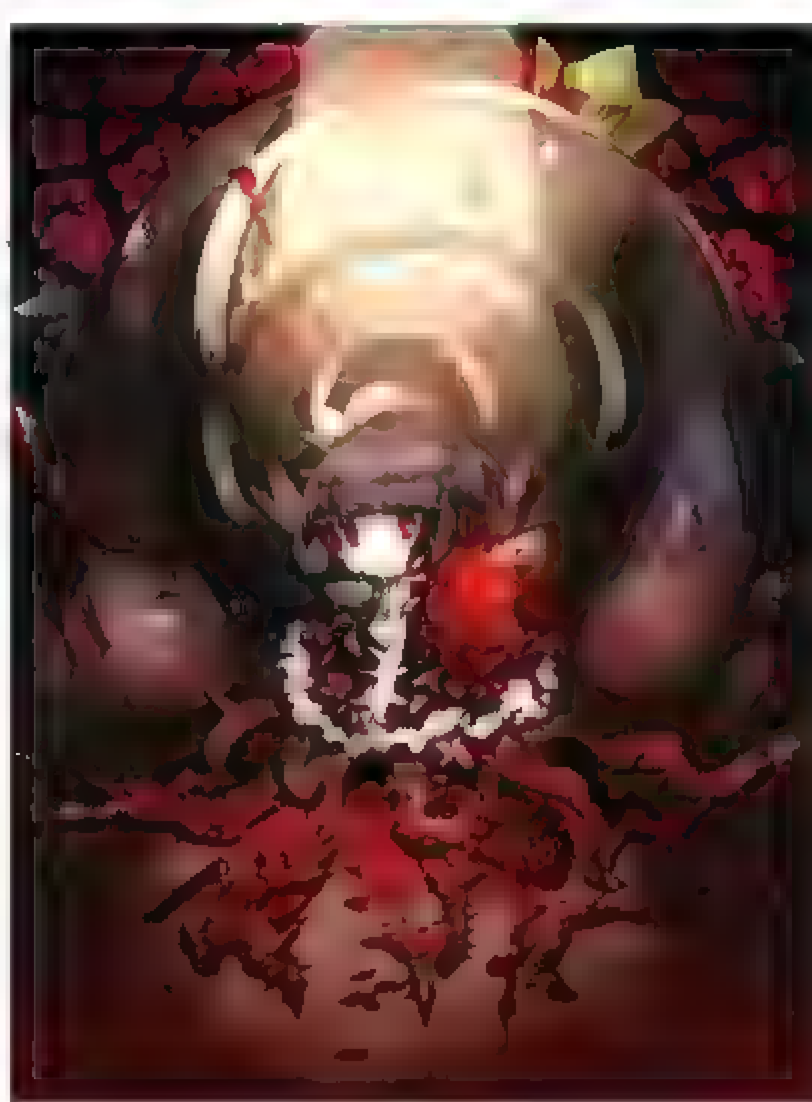
新的一年总要有新气象（虽说2016年现在都差不多过半了），《掌机王》小编们加入到UCG的“小编寄语”中来想必让各位吃了一惊，而这也是考虑到两刊之间的互动将会变得更加频繁，来让各位新老读者们与《掌机王》小编们多熟悉熟悉。同时这也让“小编寄语”这一栏目变得更加热闹起来，今后还请各位读者们多多指教

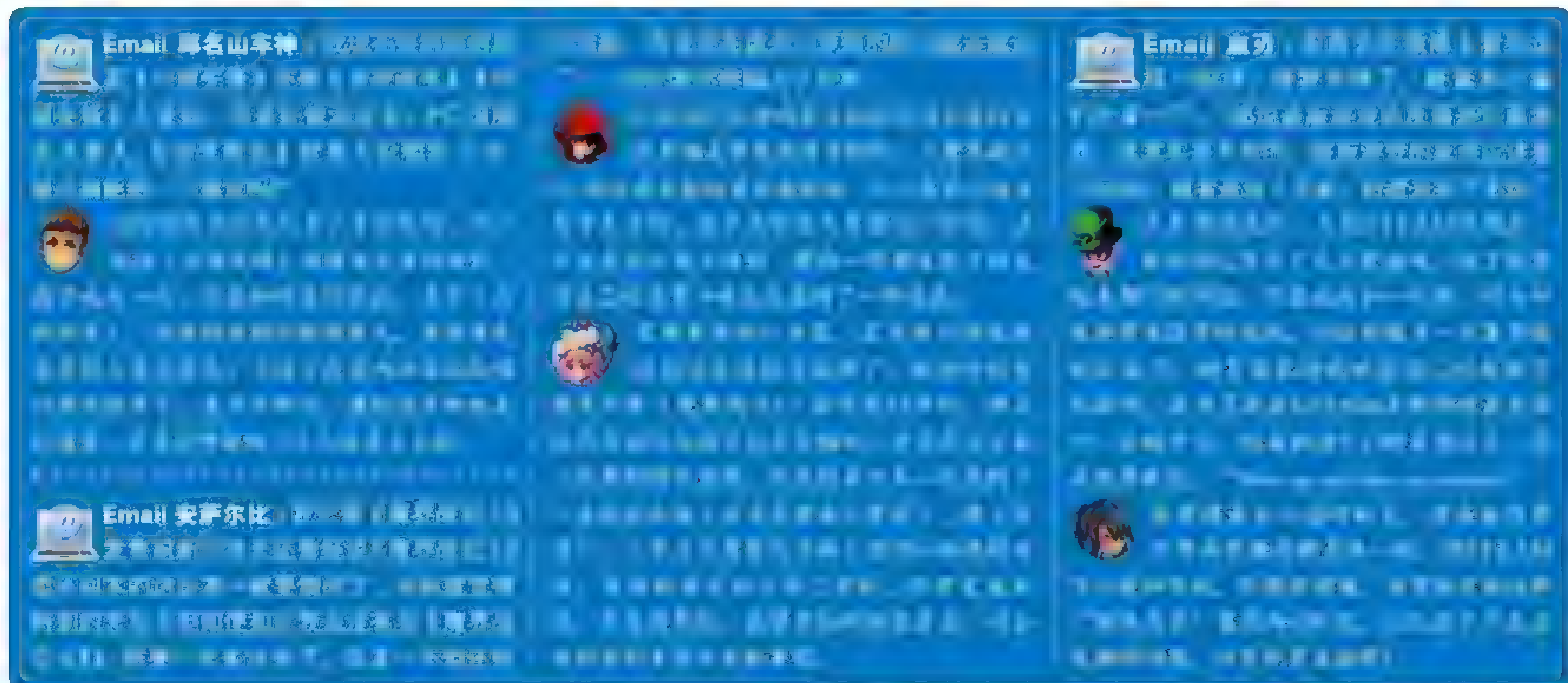


Email 姆Q吾の妻：自从入手了《奶排3》之后，我的PSV就成了宿舍里的“传颂之污”，然后就没回到过手里。虽说舍友帮刷是不错，但是不能自己玩是个什么鬼（掀桌ING）。向朋友借了PSV去玩了八老师推荐的《萝洁与黄昏之古城》，然而玩不到半小时就吓得我赶紧点开《点兔》第二季的ED来治愈了，萝洁萝莉那么可爱这游戏怎么能这么残忍？



咦？这也是我的锅？虽然《萝洁与黄昏之古城》的流程略显残忍，但结局还算是个温馨的收尾，只要你继续玩下去，相信也会有所感动的。顺便一提，在最新的《游戏·人》VOL 61上，有宇宙人同学撰写的《萝洁与黄昏之古城》的剧情分析，日语不太好的玩家们可以借此文对本作的故事有个深入的理解。另外，《萝洁与黄昏之古城》的中文版也将在6月下旬发售，尚未入手的玩家可不要再犹豫了！要知道宇宙人同学已经钦定本作为他的“2016年度游戏”之一了，品质可是妥妥的好玩呀！







Email 万兽无缰 6.29：本次 E3 是本人正式加入家用机阵营的第一个 E3，也是开始购买 UCG 后迎来的第一个 E3，对于本人来说还稍稍的有一些纪念意义。而本届 E3 的期待也很多，首先本人最期待看见的游戏报道有《最后生还者 2》《最终幻想 15》，希望《女神异闻录 5》能够放出有中文的消息；当然如果还有什么保密工作做得特别好，就是要在 E3 突然吓你一跳的游戏续作公布出来的话也大欢迎，比如《生化危机 7》、《真·三国无双 8》等等。硬件方面比较想确认 PS4.5 的存在是否属实，以及 PSVR 的试玩情况。本人的“第一个 E3”是个烧钱的 E3……

想要在E3这个欧美展会上出现某某游戏“中文化”的消息，这个可能性实在不高，因此对于《女神异闻录5》的期待不妨放到今年的TGS上吧，这几年索尼都会针对日本以外的亚洲媒体召开专门的发布会，也是各种中文化消息蜂拥而至的时间点，《P5》作为重量级的日式RPG想必是不会缺席的（虽然那个时候日版差不多已经开卖了）。至于各种消息渠道盛传的PS4.5，个人认为索尼确实在做相关主机的研发，如果选择在这个时间点公布并发售的话，那么其定位就类似于高配版PS4，也给想要体验VR游戏的玩家一个更优的选择

不过网上确实有传闻《P5》会出中文版，但并不是同步发售的，所以估计是会买两份的节奏了……

Email 文卓仰：关于 UCG 增加 STEAM 内容我表示支持，不过总感觉这栏目要跑题啊？毕竟 STEAM 是 PC 端的平台，那么聊游戏肯定要扯硬件，试想某期关于 STEAM 新作游戏的报道，原本一本正经的介绍游戏结果说着说着就变成了讨论这游戏应该上什么硬件玩着体验更好 2333。另外真要增加 STEAM 栏目的话你们也会涉及它的周边消息吧，那些东西放入杂志新闻栏我觉得也不错，虽然可能会把新闻栏变成公告栏……

这里是题外话：前阵子 STEAM 的《昆特牌》打折所以我买了，用银联支付结果卡单了，上贴吧才知道已经有很多人卡单了，我询问客服得到的回复是坐等处理，而贴吧一些人的做法是直接退款，由于我是初入 STEAM 坑所以不敢轻举妄动，编辑们有什么解决经验可以告诉我吗?

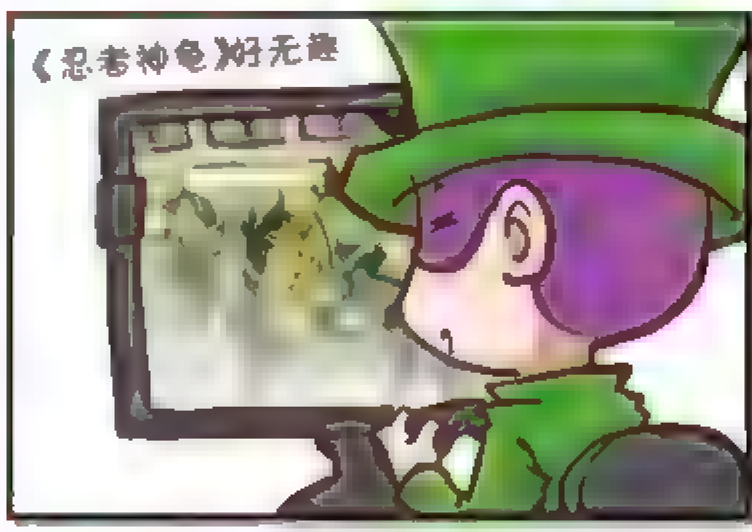
我自己之前的几次购买倒是没遇到这方面的问题，最好笑的是最后一次买正好是碰上新年大促销，试了一把用支付宝付款的味道，结果那次促销之后支付宝就不支持了。目前我能够用的还是VISA信用卡，这种购买方式应该已经是最靠谱的了。至于支付卡单，近来似乎这种情况偶有发生，我们来让有亲身经历的三日月童鞋回答一下

如果真要介绍STEAM游戏的话，考虑到绝大部分大作实际上都是跨平台的缘故，真要介绍大作的话大概也只会局限在一些即时战略以及策略游戏上（例如最近“差评”如潮的《战锤 全面战争》以及即将到来的《文明6》，更多的我想会是一些有趣的独立游戏，例如最近笔者在玩的《Punch Club》，硬件什么的大概不会是重点吧

关于卡单的问题，我最近也遇到过几次，最好的应对方法就是不管直接等处理失败的话客服会发电邮给你然后直接退款，成功的话皆大欢喜。另外如果遇到的是邮箱已收到收据，游戏库却没有游戏的状况的话，直接退出STEAM重新登录也是个不错的选择。直接选择退款很容易会出现额外收费的状况

作茧自缚

插图：木仙











Email FILO：看了眼《最终幻想15 王者之剑》的预告片，选的是日语配音版，发现配音和角色的口型完全对不上，别扭得要死，看来正片只能听英文原配了。而且这剧场版里的露娜和游戏里完全就是两个长相啊，和王子站在一起时岂不完全就是两个画风……？我记得前几年编辑部的年度流行电视剧是《权力的游戏》来着，不知现在还有没有小编在追这部剧，如果还有看的话一定知道在瑟曦太后身上发生了什么。而露娜的英语配音正是太后的扮演者琳娜·海蒂，突然觉得无法直视露娜了orz。

何止是露娜，男主角尼克斯的配音是在《绝命毒师》中扮演“小粉”的亚伦·保尔，我非常担心他会动不动对着露娜蹦出“BI*CH”这个字……开玩笑开玩笑，演员毕竟是演员，无论他/她塑造的角色多么成功，也仍然不是演员本人，还是不要混淆对待得好。不过这个剧场版的画风确实太偏欧美了一些，感觉田畑端是不是太刻意讨好欧美市场了呢？当然啦，在一切尘埃落定之前，所有猜测都不能作为实锤，反正离游戏发售的日子已经所剩不多了，再安心静候一段时日吧

Email 野生保护植物：以前电影看得比较少所以倒是没怎么觉得，近几年在朋友的带领下看了不少欧美大片，才发现自己身患一种重病——脸盲症。这部电影里的主演，到下一部电影里换个造型我就认不出了，明明我还蛮喜欢他演的角色的呀？笑哭ING。不过偶尔也有例外，像是一些长相非常有代表性的演员我就还可以辨认得出，比如脸比电影院屏幕还要长的本尼迪克特·康伯巴奇，以及脖子以下全是腿的汤姆·希德勒斯顿。所以这个脸盲症有什么办法治愈么？我的小伙伴已经因此不太愿意和我做朋友了。

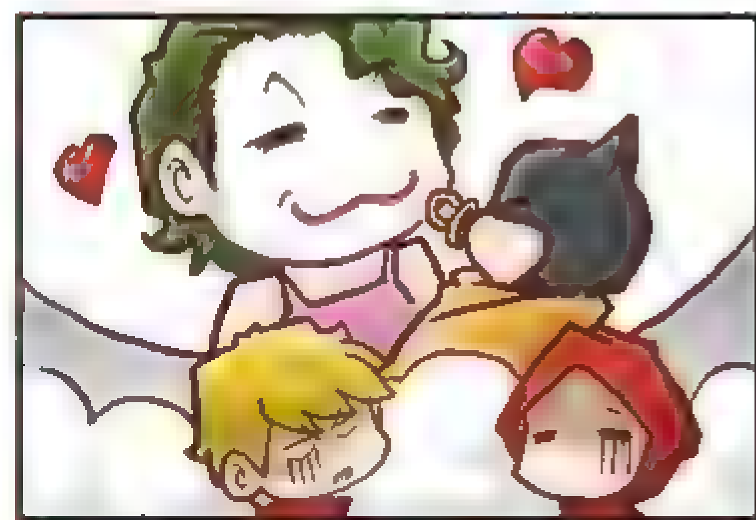
我平时也是很少看欧美的电影，脑子里记得住样貌的某些演员也是因为平日里看欧美圈的朋友们在微博上发各种演员照片的结果。推荐通过记住演员的其他特征（例如主演过的角色的风格、一些具有演员自身特色的习惯等等）来进行记忆，如果连这个方法也不行的话我也爱莫能助了

我也是一位脸盲重症患者，曾经因此相当苦恼。后来我看了一篇科普文，其中提到了“异族效应”这个词，指的是人们对于异族个体普遍较难作出区分或辨认的认知现象，这不是说对异族存在歧视或偏见，而是因为缺乏与异族的接触，导致在对异族群体进行辨识时难以获得和本组群体一样高的准确率。所以不仅仅是亚洲人看欧美人经常会脸盲，欧美人看亚洲人也是如此orz。基本来说呢，脸盲症是绝症来着，但治疗还是不能轻易放弃的，比如秋沙雨妹子提到的“记特征”就是个好方法。实在不行的话，看电影前先做一下演员表的功课也是可以的……

超乎想象

插图：木仙









Email 无名之王：好游戏要么不出，要么就集中出，《女神异闻录5》也把发售日定在了9月，这摆明了就是要和《最终幻想15》对着干的节奏啊！小编们觉得哪个游戏会卖得更好？虽然我自己是更喜欢《P5》一些，不过赌5毛还是《FF15》销量更高。在吸金方面，Atlus还是比不过SE呀！

单纯以销量来猜测，不出意外的话应该还是《最终幻想15》的总销量会更高，毕竟SE可是投入了这么多资源来开发和宣传这款开发周期长达八年之久的作品啊（日常黑SE系列）。当然就个人而言，我也和你一样更偏好《女神异闻录5》，两者的发售时间距离如此接近，我肯定也是要优先把《P5》完美后再考虑《FF15》了。不过话说回来，对于Atlus这种敢于肛正面的勇气确实让我有点惊讶，或许也从侧面反映出他们对自己作品的品质充满了信心吧

我建议Atlus多出几种限定版，什么同捆主机的、同捆画集的、同捆手办的、同捆动画的、同捆全部的，保证销售额蹭蹭蹭往上涨

不要教坏良心Atlus啊喂！

Email Blue_Andreas：E3即将到来，说到E3上最期待的游戏，果然还是《最终幻想15》啊，另外《地平线》感觉也是相当不错的，它的游戏题材简直对我的胃口，上届E3上看了视频后就开始浮想联翩了。《泰坦天降2》也很期待，毕竟1代是我游玩时间最长的网游，而且最近2代的宣传片太少了。另外，传说《战神4》传言也会在今年E3上公布，心里还是有点小激动啊。

你说的这些游戏，我根本就不会在E3上进行关注，有没有消息也根本不在乎。毕竟这些都是出来就必须买买买的游戏啊，看宣传片只会让我的内心更加难以抑制购买的欲望罢了。比如，编辑部前阵子，大家都是数着日子等《守望先锋》正式开服，现在又有不少人按天算坐等《P5》发售，这样苦守寒窑的日子其实一点也不好过啊！不过其实说回来，根据EA最新更新的消息，《泰坦天降2》今年内就会发售。另外索尼方面，顽皮狗年内应该不会再发力了，《无人深空》炒了这么久，今年也该退位了。那么索系算起来也就只有《GT》、《地平线》、《最后守护者》和可能会存在的《战神》新作了。至于《最终幻想15》，由于这次决定要支持一波国行，也不是太着急就是了。而且算算时日，你看到回信应该E3展会已经召开了，到时候一切就能见分晓啦！

视频关键帧

主持人：雪楠

读者老爷们大家好，我是雪楠，又在“视频关键帧”里和大伙儿见面啦。

五月份里游戏圈热议的关键词就是《神秘海域4》啦，小编我在第一时间玩到游戏时，就被顽皮狗的强大技术力带走了膝盖。材质、光影以及人物演出中所呈现出的无穷细节，让人百看不厌。

有趣的是，本作亮点颇多的画面，在第一眼看上去，反倒并不十分惊艳，这或许就是古人所说的“大音希声”的境界吧。说到这里，不得不为顽皮狗的技术实力还有PS4的深厚潜力点赞。然而，制作了多期“热血最强”的小编我，却不幸染上了一种职业病，那就是提起“神秘海域”这个头衔，第一时间想到的都是些“VIPEAZONE”、“BUG”、“邪道最速”之类的关键字……在玩《神海4》的时候不禁在想，这些“BUG”、“邪道”之类的东西还会不会出现？果不其然，就在游戏发售后仅仅过了一周时间，栏目组就收到了VIPEAZONE同学的“《神秘海域4》欢乐BUG体验”投稿。用事实证明了《神海4》“还是熟悉的配方，还是原来的味道”。

具体视频就请大家参看本期杂志的光盘内容吧～顺便为大家做一个小小的预告，VIPEAZONE招牌式的“《神秘海域4 盗贼末路》邪道最速攻略”也已经录制成功了，会在近期的“热血最强”栏目里为大家呈现，敬请期待哦！那么《视频关键帧》咱们下期再见！：）



Email 雨，何时才停：UCG的小编们！你们好！之前由于学业问题无法买到UCG，最近终于通过X宝的方式重新看到了。时隔1年半，有种物是人非的感觉呢（大雾）。拿到395期的时候，我最先翻到了“小编寄语”，看到了熟悉的身影依然还在（胜负师、八老师、沙迦等等），不免备感欣慰。而且好像多了很多新的身影233。好了，言归正传，在接下来的日子里我一定会和UCG一起走下去，不离不弃的！（正经脸）PS：不知小编们有没有关注这两天的“美队突变九头蛇”事件呢？我想请稀饭同学来发表一下看法！

重要的问题先回答，我对此的感觉是——Hail《电软》！（误）其实我当时看过编剧对于这个剧情安排的访谈，感觉他们还是有一定想法的，虽然这个设定的确离经叛道，但既然连载里面的故事尚未展开，我们倒也用不着跟着风惊讶感叹泪流满面，等着编辑看他们怎么圆这个转折就好了，大不了等他们圆不了或者圆不好的时候再骂也不迟啊

是这样的，美漫的故事编排有时候的确很大胆，我最近入坑“《蝙蝠侠》系列”的漫画，也看到了不少蝙蝠侠起源故事的变体，什么风格都有，所以其实大家也不必一开始就下结论嘛，说不定有神转折。另外要回答读者大人的是，“小编寄语”的确多了不少人，不过其实新面孔不是那么多，因为里面有很多都是在制作《掌机王SP》时就已经和大家是老朋友的小编啊，例如苍穹、白菜和马修等等，现在他们在制作走新路线的《掌机王PLUS》的时候，也参与到了UCG的制作当中，所以肯定也要在“小编寄语”里面和大家见个面嘛

最后借机提一下，读者大人如果不方便买实体书，也可以试试我们的UCG APP，现在iOS系统和安卓系统均能下载，你拿到的UCG 395期的封三上就有相关的介绍，还有优惠券可以领哦

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满

本期奖品



大奖：PS4版《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结》港版日文版游戏下载码

各类书刊电子版任选1本（10名）

问卷调查

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你对今年的E3有什么期待？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2016年6月30日，以发件日为准。

391期奖品

中国索尼提供的PS4版（……）

各类主机专辑4本

游戏得主

Amethyst 1195664690

主机专辑得主

暗键杀	65284926@
LaLa	1015179748
你太哈	649952816@
Blue Andreas	qsy12138@1

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000



Email 樟月：才刚刚看完《逆转裁判5》的实况，《逆转裁判6》就要出了！这次好多人物都回归了，太令人激动了，可惜我没有3DS，日语也不会，要不然一定要……



Email LATE-雷特：我强烈建议小编们在“读编往来”里加个新栏目叫做“曝光台”，因为小编们总是互相黑，不如直接开一个新栏目在里面互相曝光一下。

所以这是要把各位的黑历史公开处刑PLAY吗？我可是拿着你们很多黑历史哦，保证每期有素材

来，我曝光宇宙人宿舍的书架里全是……

还有宇宙人上班时间经常看……

龙神の剑を食らえ！

还有那天……

我错了各位大大求放过

Email 山东大煎饼：为什么你们喜欢管暴雪叫“爸爸”？在我印象中，“爸爸”应该是宠我爱我给我钱花的吧？可是从来都是我给暴雪上供，而且他还会经常让我很不爽啊？真是不懂你们对“爸爸”的定义到底是什么，这种爹，我才不想要呢！哼！

是啊我也很不解你们这些人都管暴雪叫爸爸，STEAM也一样，我真的完全不明白你们这些叫爸爸还塞钱的玩家心态 （远处传来声音：STEAM夏季特卖要开始啦！）爸爸！我来上供啦！

这种口嫌体直之人留在编辑部中岂不是祸害？

不要冲动，我们留着他是用来试STEAM的毒的……

Email ghost_lj：你好，作为一个UCG读者，想询问一下，你们港中的《奥丁领域》还制作攻略吗？是否要等到6月了？希望可以制作，游戏拿到了，就等攻略啦！

《奥丁领域》中文版的攻略会在《掌机王PLUS》第2辑中收录，不要错过哟！

Email 发誓戒瘾的EPSON：一个不留神PS4的全球销量就突破4000万台了，这说明姨夫的微笑也被守护了4000万次（别闹www）。认真地讲，PS4能有现在的成绩，平井一夫肯定是第一大功臣。很欣赏平井种和平易近人的行事作风，而且他在中国索尼粉丝见面会上说“我很喜欢你们叫我‘姨夫’，说明咱们是一家人”之后，顿时觉得为索尼花多少钱都是不亏的，毕竟支持姨夫的事业就是在支持家人的事业嘛！

PS4的成功不能说完全是平井一夫的功劳，不过他的信仰值（认知度）最高这点还是毫无疑问的 我记得有一次姨夫在某个发布会上还拿网上那些恶搞自己的照片放上去，这些平易近人的形象也是他深受索饭爱戴的原因吧

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>



【猫】这期制作过程中出现的“UCG淘宝商城卖汁消失事件”实在让人心有余悸。上百通的咨询、申诉、投诉电话，得到的结果就是“不好意思，是系统故障，把你们错判误封了！”没有任何的警告，直接使用封店这样最严厉的判罚，最后却只是一个可笑的乌龙？更可笑的是，在已经知道是自身失误的情况下，依然要我们上传证据、走流程，足足拖了60多个小时才把事情解决。宝宝心里苦，但是宝宝只能在这里说，唉……

【金】本来这期寄语的第一条应该是王婆卖瓜的：从有第一个评价到达成一万个好评，历时五个多月！淘宝内行业排名前四十，踏入最高层级。你们热情的买买买，成就了UCG商城的“皇冠”加冕。千言万语汇成一个“谢”字，惟有推出更多好书好产品，方可回报！

【银】六一那天我问儿子，你知道今天是什么节日吗？他说知道，是我们全家的节日，还说我以后也要像爸爸妈妈一样在六一结婚，这样就能一辈子都过儿童节了。小朋友还挺有远见的啊，这一点随他爸

【铜】儿子做作业时用“一边……一边……”造句，写的是“爸爸一边大便一边玩手机。”好吧，不得不承认他认真观察了生活中的细节。



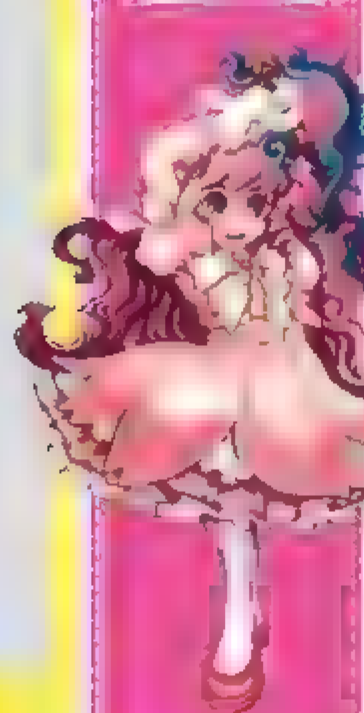
有那么些时候，有控制住自己不作死的意志力还真是很难得的事情，《辐射4》的DLC“远港惊魂”中文版果然延期，而且竟然是和《巫师3 狂猎》的DLC“血与酒”放在同一天，把我两面夹攻得够呛，加上《守望先锋》和《忍者神龟 曼哈顿变异体》来个同步进攻，无论我再怎么努力玩，都还是有种囫囵吞枣的不畅快感。但考虑到之后要去E3一趟，去的期间和回来的时候肯定都忙得没办法玩游戏，所以还是得保持着努力工作拼命玩的节奏。难得的是，就这么个搞法，我竟然还是不知不觉地坚持到了写下这篇寄语时，还没有喝过半口咖啡，就只喝过两瓶可乐，咖啡因吸收程度还在安全范围之内。

当然，我能做到这一点也是有赖于每天早晨一瓶番茄汁，感觉的确对于提升身体状态大有帮助惟一遗憾就是自己穷，刚开始喝的富永牌在网上不容易买到便宜的，超市卖得又贵，最后只能换上更廉价的统一番茄汁代替。不是我迷信进口货，两者喝起来无论是口感还是带给我的身体反应都有着一定程度上的差距，等喝完了这一箱后还是得想办法换回富永。这里也向各位读者们推荐一下，如果像我以前一样存在早上起床后就精神不振，下午2点后基本处于半死状态的问题，可以试试让自己保证每天摄入足够的蔬菜汁，对于调整和维持身体状态有不错的效果，而且还没有咖啡因带来的各种负面效果，绝对好点赞啊



将PS3从家里搬到公司后，用毛巾擦去厚厚的积尘，久违地拿起手柄，补了一下几年前的坑——《圣恩传说F》。由于之前已经打到最后几关，敌人都比较强悍，加上系统与操作也都忘得七七八八，于是在第一波杂兵战中就被无情“教育”星回天。等我在一次次的回天中找回感觉，直至推完一周目的时候，已经不记得过去了多少小时……实话说，就连我自己都想不通，为什么从小学玩到大学毕业、工作，我依然对日式RPG那么着迷

某日在地铁上见到一名学生手捧课本，嘴中默默诵读课文，神态甚是专注，才一下子反应过来——六月已到，又是一年高考时。想起当年的一件囧事：因为高考而将游戏机“封印”在柜子里两个月，结果在考完后找不着钥匙，大急之下硬是用锤子砸开了柜锁，最后被老妈狠骂一顿（笑）

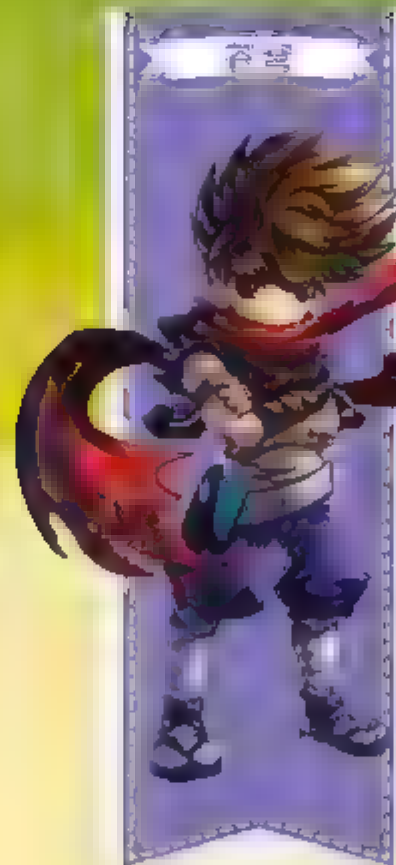


★上期杂志截稿后，正好《仙剑奇侠传1》舞台剧的演出团队巡演到我所在的城市，自然要赏光一看。这个舞台剧改编得非常有爱，并不仅仅是还原了游戏的剧情，还特意加入了不少讨好老玩家的细节。比如升级时和入手道具时的音效、杂兵的站姿和逃跑动作、和NPC对话时出现的选项等等，当林月如对酒剑仙说出“没事，我家有钱，我可以‘乾坤一掷’”时全场都笑翻了。中场休息结束后，大屏幕上打出的居然是读档画面，老玩家看到这一幕时顿时尖叫不断。此外，这出舞台剧运用了全息投影3D技术，由此一来便可以还原许多战斗特效，一改从前只能靠灯光和音效营造战斗场景的尴尬，使得场面顿时饱满了起来。再者，作为剧情的调剂，对白中加入了不少时下流行的“梗”，像是“老司机”、“爱情的巨轮说沉就沉”等等，将观众们的情绪把控得非常好缺点是由于时长原因砍掉了不少剧情，使得故事不甚连贯，如果观众没有玩过《仙1》的话，理解起来可能会有点吃力。不过瑕不掩瑜，《仙剑奇侠传1》舞台剧绝对是我看过的最棒的舞台剧，演员、舞美、特效之间的配合成熟紧密。如果有巡演到各位读者所在的城市，强烈建议买票观看，保证不会你后悔的



随着《少女与战车》的剧场版释出，周围忽然掀起了一阵“少战热”，果汁看完剧场版表示非常兴奋，然后开始安利给昴星团，而身为老司机的本人不免也脸上有光。《少战》的制作非常精良，战斗节奏也很快，算是不可多得的好番。另外由于前段时间刚刚补完《强袭魔女》，再加上4月热映中的《青春波纹》，少女开船开飞机打坦克，海陆空终于全制霸了，可喜可贺

最近才后知后觉，在搭乘飞机时有一个“航班延误险”可供购买。看了看说是航班延误3小时以上可以获赔400元左右，而购入费用仅为20元，以买个安心的角度来看还算可以。但是详细查了查，发现想要获得赔偿，需要乘客保留登机牌，且需要向机场索要延误证明，还要自行打电话申报，才有可能成功索赔。购买的时候是默认购买（不买需要自行取消），索赔时却要集齐大堆材料后自行申告，实在是让人觉得有些不厚道。保险公司敛财之心昭然，不过也可以看出其对于国内航空公司的习惯性误点也是不太放心



《生化危机 二十年典藏》的文字内容受到了广大读者的认可，作为编者这就是最大的满足了，证明付出的心血没有白费。买《十年典藏》时我还是一名读者，一晃就是十年，不禁又要感慨时光飞逝

“《生化危机》系列”在UCG的直播间算是常客，基本也直播得差不多了。接下来应该还是会玩一些老游戏，争取直播通关跟观众们分享

个人算不上“奖杯控”，只是严重的强迫症导致有开坑的奖杯都得想办法100%。最近总算填上了PS4版《生化危机6》和《具丁领域》的坑，6月预定要玩的就是《超级机器人大战OG》和《生化危机5》的次世代冷饭了。

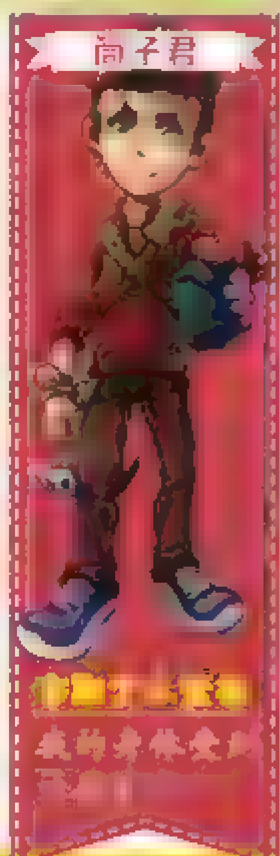


☆当今年传说祭的物贩列表公开的一瞬间我整个人都是麻木的，麻木地掏钱，麻木地付款。惟一值得高兴的就是BNEI没有丧心病狂地把PS4版《热情传说》推出个什么传说祭会场限定特典之类的，否则我还得加买一盘

★回想了一下这个月工资下来之后所做的第一件事，就深深体会到当人同时踏入两个坑的时候钱包里的钱是以什么样的速度消失殆尽的，不过还是那句话，爱它就要为它花钱。想知道我这个月买了什么吗？往前翻翻页去看一下这一期的“多边共享”也许就能猜出来了



▲《噬神者 OFFSHOT》全卷到手，各卷的封面可以连成一张长图



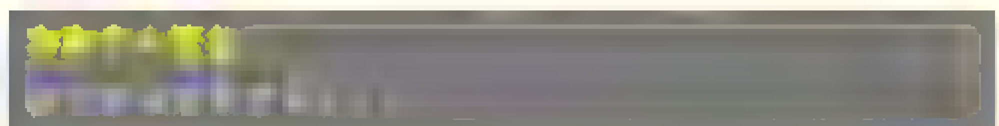
向子君

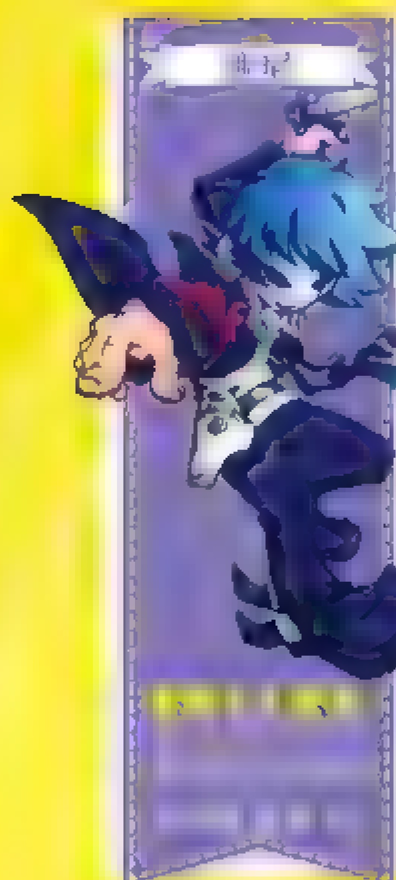
身为封建迷信的顽固派，我一直相信人在本命年的时候会走霉运，而果然今年就变得点背起来。前不久有次下床，结果踩到了床头的PSV充电线，就那么一根半厘米粗细的电线，不知道是不是命中了后脚跟的什么弱点部位导致了暴击伤害，我当时就瘸了，基本半个月走路都不利索

后来到五月底感觉脚差不多好了，寻思着出去跑跑步，结果正跑步时肩膀又开始没来由的疼痛。这种疼痛的感觉偏偏还十分巨大，当时疼得我蹲在马路边留了半天冷汗。再然后进入六月，竟然又开始长智齿了，虽然现在这个牙还处于萌芽的初级阶段，不过可以预见的是在将来的日子里，它一定也会成为折磨我的又一大祸患！其实，要说我这年纪轻轻的，因为整天坐在电脑前面身体其实已经出现不少问题了，果然人还是要多运动啊，健康最重要！

★最近，UCG官方淘宝店因淘宝方面的失误，被封了两天。封店期间，为了让大家安心，全体编辑出动，给买了书还没发货的用户打电话，一时间编辑部变身客服部，好不热闹。最后淘宝方面总算是认识到自己的问题，给我们解了封。比较搞笑的是当我给一位用户打电话的时候，对方的第一反应是：“你不是抄迪吗，为什么当起客服来了？”当时的情况还真有些尴尬

★在神海、DQ、COD DLC等一系列游戏的夹攻中，断断续续打完了舰娘春活。整体来说算是没有什么精神污染，不过通关之后也没心情去捞两位新舰娘了。很难想像，《舰队收藏》是个才诞生3年的游戏，但目前游戏也算是到了瓶颈期，光靠美国舰娘也不一定能维持人气。最新的《游戏·人》上，我写了篇《舰队收藏》3周年的精会，欢迎各位捧督观看





◆SDVX3的“不可描述”版在5月底流出了，于是放在公司里吃灰一年多的手台终于又有了用武之地，电脑性能更好的视频组办公区也成了我日常练习的常住地。由于原本打得就不好，搁置时间一长甚至连老歌都生疏了，不过连续肝了几天以后发现不仅手感回来了，以前死活过不去的几首老歌也能勉强完成，这次我一定要恪守每天一小时的诺言，坚持练下去！

◆三森和南条的新专辑同时在5月推出，而且两人专辑里的c/w曲都是写给在《LoveLive！》里各自配音的角色，简直就像是约好了一起放闪！《WONDER FLIGHT》是对海未的感谢，《Simple feelings》则是以绘里的视角回忆六年的奇迹，若是再算上Pile的《P.S.ありがとう…》，Soldier Game组的三人都已经在个人专辑中向“另一个自己”道出了心声。作为绘海姬的支持者，我已经心满意足了！



除了工作码字，基本已经算是脱离了Windows系统和花多眼乱的PC行情，然而还是免不了会出现一些自己蛮想试试，却只能在PC上玩到的游戏。像是大多数的网游，以及主机上虽然也有推出，但在国内的联机质量差得让人简直不能愉快玩耍的对战游戏。没错我说的就是大家都在调侃的《守望先锋》。Beta测试的时候说不上很喜欢，但这个游戏确实很适合用来打发时间（容易上瘾），所以在那之后偶尔就会心痒痒。不过只要想一下秋季之后那堆大作，我也就冷静下来了

很少有游戏会搞什么一周年之类的庆祝，能火半年就算不错了，但无论在欧美还是日本，玩家们都在纷纷祝贺《Splatoon》的一周年纪念日。看着一个全新的IP慢慢成长，看到粉丝们似乎永远不会退却的热情，又一次感到了这个制作组和运营团队的非凡实力。希望能早日看到NX版的移植/续作。



●最近又有每个星期都准时追看的动画了，像是《甲铁城》啊《坂本》啊之类。尤其是《坂本》，每周就指着这个活了呢！我个人是非常喜欢看恶搞类动画的，特别是这种可以完全放弃思考的作品实在太适合在心情不爽的时候一笑泯恩仇了。（嗯？这个词语好像不该这么用的）

●为了迎接《逆转裁判6》的到来，我又打开了3DS上的《逆转裁判123合集》。这次的新作光是看情报就要爆炸啦，系列全明星集合，各种职位逆转，神一样的展开先不论让人略有担忧的剧情和新系统会如何，光凭这些让人捧腹大笑的设定就必须来一发！不过从试玩版来看，新的灵媒幻象系统确实挺有意思……动态演示和证言的矛盾要找起来还是有些难度的。

●由于趁机买了《流行之神》初代的23日元特价版，这几天还重温了一下这款异色AVG。案子本身其实只是有些诡秘罢了，案发现场的CG倒是有些重口味。AVG虽然是一个以文字构造整个世界的游戏类型，但若能静下心来细细体会，还是能找到很多独此一家的魅力

●又到炎热的夏天，是时候重打一遍《死魂曲》了……

◆2016年一转眼又过去了一半，年初的很多事情仿佛就在不久前，而眼下的事还有很多没完成甚至开没开始，真心感觉到"人生苦短"了。

◆买来后玩了一半甚至玩个开头就坑了的正版游戏积攒得越来越多，不禁想起"书非借不能读也"那句古训。买下后虽然有随时拿出来玩的便利，但往往却造成一拖再拖……

◆最近不仅有微软计划推出旨在支持VR功能的Xbox One的传言，还有任天堂NX为增加VR而延期的小道消息，虽然目前还没确定真伪。我个人虽然对这些传言的态度是无所谓，但后者若成真，也算是任天堂在虚拟现实领域再度回归了

◆最近终于买下了之前一直觉得贵的小号手1/35比例的BR86蒸汽机车拼装模型。当买到后发现盒子不仅非常大，还塞了满满一盒子板件，而且600多个零件全部是素板……感觉光喷涂上色就会是个地狱　网上的同好已经准备好一年后在我的开箱帖里挖坟了，看明年这个时候能不能做出来……

虽然说今年是"《机战》系列"25周年，但《机战V》的公布还是让我略感意外，毕竟今年6月底才能玩到《OG》新作，隔一年就出版权新作，现在的《机战》果然有向"年货"发展的趋势了。从目前的情报来看，新作依然沿用了《机战Z》的引擎，算不上真正的次世代作品，但复古感十足的参战作品阵容倒是让我期待。最重要的是，堪称参战毒瘤的《超时空要塞F》终于从参战阵容中消失了，简直喜大普奔，不过遗憾的是《超时空要塞Delta》没有及时补位，要康鱼的股价要跌啊

本期个人签名



终于得以拜见《少女与战车》的剧场版了，制作真的非常精良，全程一半以上的时间都在战斗也是非常少见。除去水岛监督的魔幻演出外，朴实流畅的脚本吉田小姐我也是十分喜欢

《逆转6》终于要发售了！本次最期待的是夕神和心音的戏份！《逆转5》的时候就被这两人的戏份萌得死去活来的，感觉这次也不会让我失望

◆以前去全家解决吃饭问题的时候只关注便当类，不过最近经人推荐后，渐渐对全家的沙拉类商品产生了兴趣。全家的沙拉分量不多，味道也不错，对我这种食量少的人来说简直是福音，最关键还是可以调整以快餐为主的生活习惯导致的膳食不均衡，一举两得

◆皮卡丘和比卡超的译名引发了玩家的游行，看到这条新闻真的吓了一条，官方当然也有自己的考量，不可能面面俱到。说到这个想起当时哆啦A梦的改名，以前蓝色猫型机器人在华语地区都普遍都叫作叮当，后来改成新名字后虽然很多人都不适应，不过叫着叫着也习惯了，现在也基本只用哆啦A梦，叮当也彻底成为过去式

◆《高达UC》已经放送到一半，但至今未发现有新镜头，突然有一种要到最后的大战才会有新镜头的预感



《巫师3》的《血与酒》DLC实在做得太好了，即使玩法与本篇没有太大区别，剧情的深度上也不如《石之心》动人，但就冲这个游戏规模就让人写上大写的服字，目前2000点成就达成，也为250小时的游戏旅程划上句号。如果各位至今都仍然未玩上《巫师3》，那么现在就是你入坑的最好时机

本来是没有打算玩《守望先锋》的，谁知开服的第一天叫朋友借了个号体验了几把之后，毫不犹豫就砸了198，虽然玩法是FPS，但糅合各种元素之后，玩起来丝毫没有违和感，加上游戏节奏快，单场游戏时间虽短但粘性很高，让人很容易上瘾，不得不说暴雪这一次的原创IP尝试真是太成功了！不说了，六黑的车到了，司机等等我



《巫师3》的DLC《血与酒》和《辐射4》的DLC《远港惊魂》竟然撞车了，鉴于这两个游戏我都有玩，而且都喜欢，这就有点尴尬了。最后的结果是为了写攻略我先玩了《远港惊魂》，《血与酒》就只能先放放了

说到《远港惊魂》，因为大家都熟知《辐射4》的各种硬伤，其实没多少人期待这个DLC，毕竟最近还有个《血与酒》。但实际上本DLC的素质相当不错，故事的氛围配合场景的确给玩家带来了独特的游戏体验。本作的剧情也是相当不错，势力之间的冲突描写比正篇更为详细。当然，还有诸多恶搞的成分在，配音演出也比正篇卖力多了

在截稿期前，《机战V》公布的消息着实让我这个不玩OG的"伪机战粉"激动了一把，而且还确定中文化　老板，给我来一张！

《少女与战车》剧场版的质量真是出乎意料的高啊，本身期望就很高了，结果实际看完还是超出了预期。接下来就可以开始期待遥遥无期的二期和10月的《强袭魔女》了（躺）

看了看游戏发售表，接下来的三个月貌似没什么特别想玩的游戏……可以开始填坑了真好啊真好啊

★经过长时间的努力，终于把《黑暗之魂Ⅲ》给白金了，联机部分真是一路坎坷，特别是作为暗月之剑当警察，网络不好的时候一个小时都没人匹配，匹配上了还不一定能存活，觉得自己能成功白金真是太幸运了

★忙完《黑魂Ⅲ》之后，觉得自己是时候把以前买了还没玩的游戏补一补了，《GTA5》、《高破3》、《刺客信条 大革命》、《如龙0》……好吧，我还是先把家里还没开始拼的高达X给拼好……

★再来说说《黑魂Ⅲ》的事，联网推图也很容易被其他玩家入侵追赶，自己曾试过被数个誓约灵和红、紫灵追赶，后面再跟着一堆蓝灵警察，虽然被这样乱刀砍死过数次，但我每次重生后依旧握一把余火和干缩手指，因为我——就喜欢这种千军万马的感觉！！（手动斜眼）

★估计拿到这本书的时候有不少读者刚刚高考结束，在这里祝读者们高考顺利，进入自己喜欢的大学，学到喜欢的专业



NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2016.06.07-2016.11.18

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

虽然 E3 临近，但是游戏发售信息却一片风平浪静。以怪物猎人为主题的角色扮演游戏《怪物猎人物语》确认于 10 月 8 日发售，各位怪物猎人粉丝不妨留意一下。另外，去年的索尼发布会公布的《无人天空》也延期至 8 月 9 日发售。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类型	版本
2016年6月					
7日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	中文版
9日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン5 -Integrity and Faithlessness-	Square Enix	角色扮演	中文版
16日	方根书简	√ Letter	角川 Games	文字冒险	中文版
21日	生化危机 安布雷拉军团	BioHazard: Umbrella Corps	Capcom	动作射击	中文版
21日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	中文版
21日	科技异种	The Technomancer	Focus Home Interactive	角色扮演	美版
23日	初音未来 歌姬计划 未来之音	初音ミク Project DIVA Future Tone	SEGA	音乐	日版
28日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
28日	7 日死	7 Days to Die	Telltale Games	动作冒险	美版
30日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大戦 OG ムーン・デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	日版
2016年7月					
7日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
7日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大戦 OG ムーン・デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	中文版
12日	生化危机 5	Resident Evil 5	Capcom	动作冒险	美版
12日	捉鬼敢死队	Ghostbusters	Activision	动作射击	美版
21日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イースVIII －ラクリモサ・オブ・ダーナ－	Falcom	动作角色扮演	日版
21日	黑蔷薇的女武神	クロバラノワルキューレ	Compile Heart	角色扮演	日版
28日	蝙蝠侠 重返阿克汉姆	Batman: Return to Arkham	WB Games	动作冒险	美版
28日	偶像大师 白金星光	アイドルマスター プラチナスターズ	BNEI	音乐	日文版
28日	讨鬼传 2	討鬼伝 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016年8月					
3日	真·三国无双 英杰传	真·三國無双 英傑伝	Koei Tecmo	策略角色扮演	[illegible]版
9日	无人天空	No Man's Sky	SIE	动作冒险	美版
18日	狂怒传说	テイルズ オブ ベルセリア	BNEI	角色扮演	日版
23日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
23日	拳皇 XIV	The King of Fighters XIV	SNK	格斗	中文版
23日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
25日	战国 BASARA 真田幸村传	戦国 BASARA 真田幸村伝	Capcom	动作	日版
25日	初音未来 歌姬计划 X HD	初音ミク -Project DIVA- X HD	SEGA	音乐	中文版
26日	神力科莎	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
2016年9月					
15日	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
20日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
21日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
30日	最终幻想 15	Final Fantasy XV	Square Enix	角色扮演	中文版
2016年10月					
7日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
27日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン －ホロウ・リアリゼーション－	BNEI	角色扮演	日版
2016年11月					
4日	COD 无尽战争	Call of Duty: Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
10日	Fate/ 新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
11日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15日	GT 赛车 竞技	Gran Turismo Sport	SIE	竞速	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类型	版本
2016年6月					
7日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	中文版
21日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
21日	科技异种	The Technomancer	Focus Home Interactive	角色扮演	美版
28日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
28日	7 日死	7 Days to Die	Telltale Games	动作冒险	美版
2016年7月					
12日	生化危机 5	Resident Evil 5	Capcom	动作冒险	美版
12日	捉鬼敢死队	Ghostbusters	Activision	动作射击	美版
26日	蝙蝠侠 重返阿克汉姆	Batman: Return to Arkham	WB Games	动作冒险	美版
2016年8月					
23日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
23日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
26日	神力科莎	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
2016年9月					
20日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
30日	最终幻想 15	Final Fantasy XV	Square Enix	角色扮演	中文版
2016年10月					
7日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
11日	战争机器 4	Gears of War 4	Microsoft	动作射击	美版
2016年11月					
4日	COD 无尽战争	Call of Duty: Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
11日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类型	版本
2016年6月					
21日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	中文版
28日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大戦 OG ムーン・デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	日版
2016年7月					
7日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
28日	讨鬼传 2	討鬼伝 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016年8月					
3日	真·三国无双 英杰传	真·三國無双 英傑伝	Koei Tecmo	策略角色扮演	日版
18日	狂怒传说	テイルズ オブ ベルセリア	BNEI	角色扮演	日版
23日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
25日	战国 BASARA 真田幸村传	战国 BASARA 真田幸村传	Capcom	动作	日版
2016年9月					
15日	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
20日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
21日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类型	版本
2016年6月					
21日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
28日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
2016年8月					
23日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
2016年9月					
20日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 6 月					
9 日	数码宝贝世界 -next Order-	デジモンワールド -next Order-	BNEI	角色扮演	中文版
16 日	方根书简	√ Letter	角川 Games	文字冒险	中文版
23 日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団	日本一	角色扮演	日版
23 日	卡里古拉	Caligula –カリギュラ–	FuRyu	角色扮演	日版
23 日	萝洁与黄昏之古城	ロゼと黄昏の古城	日本一	平台动作	中文版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	极限脱出 刻之困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
2016 年 7 月					
7 日	夏流行之神 2	夏流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
14 日	顶点之人	UPPERS	Marvelous	动作冒险	日版
14 日	英雄传说 空之轨迹 3rd 进化版	英雄伝説 空の軌跡 The 3rd Evolution	角川 Games	角色扮演	日版
21 日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イースVIII –ラクリモサ·オブ·ダーナ–	Falcom	动作角色扮演	日版
28 日	世界最长的 5 分钟	世界一長い 5 分間	日本一	角色扮演	日版
28 日	讨鬼传 2	討鬼伝 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 8 月					
3 日	真・三国无双 英杰传	真・三國無双 英傑伝	Koei Tecmo	策略角色扮演	日版
4 日	限界凸旗 七海盗	限界凸旗 セブンパイレーツ	Compile Heart	角色扮演	日版
25 日	战国少女 传奇之战	戦国乙女 ～LEGEND BATTLE～	Planet G	动作	日版
2016 年 9 月					
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
2016 年 10 月					
13 日	神狱塔 Mary Skelter	神獄塔 メアリスケルター	Compile Heart	角色扮演	日版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン –ホロウ・リアリゼーション–	BNEI	角色扮演	日版
2016 年 11 月					
10 日	Fate/新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 6 月					
9 日	逆转裁判 6	逆転裁判 6	Capcom	文字冒险	日版
16 日	太鼓之达人 到处咚！神秘的冒险	太鼓の達人 ドコドン！ミステリーアドベンチャー	BNEI	音乐	日版
23 日	牧场物语 3 个村庄的重要伙伴们	牧場物語 3 つの里の大切な友だち	Marvelous	模拟经营	日版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	极限脱出 刻之困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
2016 年 7 月					
16 日	妖怪手表 3 寿司 / 天妇罗	妖怪ウォッチ 3 スシ／テンプラ	Level 5	角色扮演	日版
28 日	智龙迷城 × 神之章 / 龙之章	パズドラ X 神の章・龍の章	GungHo	角色扮演	日版
2016 年 8 月					
4 日	世界树迷宫 V 悠久神话的尽头	世界樹の迷宮 V 長き神話の果て	Atlus	角色扮演	日版
4 日	龙珠 合体	ドラゴンボールフュージョンズ	BNEI	角色扮演	日版
25 日	银河战士 Prime 联邦战士	Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	动作	日版
25 日	苍色雷霆闪电枪 爪	蒼き雷霆 ガンヴォルト 爪	INTI CREATES	动作	日版
2016 年 9 月					
27 日	索尼克 音爆 烈火 & 寒冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA	动作	美版
2016 年 10 月					
8 日	怪物猎人物语	モンスターハンターストーリーズ	Capcom	角色扮演	日版
2016 年 11 月					
18 日	精灵宝可梦 太阳 / 月亮	ポケットモンスター サン／ムーン	Nintendo	角色扮演	中文版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 6 月					
21 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

06.07 镜之边缘 催化剂

多机种 ■EA
动作冒险 ■对应机种为：PS4/XOne
推荐度 B



时隔八年，《镜之边缘》的最新作《镜之边缘 催化剂》终于要与各位玩家见面了。初代虽然有不少硬伤，但凭借着新颖的跑酷系统给不少玩家留下了深刻的印象。本作将会继承前作的精髓，将“跑”这一概念发扬光大，“跑”将不单单用来移动，而且将会融入到战斗当中。“以动制动”将会成为本作战斗的主题。新加入的装备以及升级系统能让玩家在探索中不断成长并逐渐成为一名真正的跑者。当然，还有一点不得不提的是，本作将会是一个开放世界游戏，玩家将会在名为“镜之城”的城市中自由地奔跑。

06.09 逆转裁判 6

3DS ■Capcom
文字冒险 ■无对应周边
推荐度 A



《逆转裁判 6》在系列中首次采用了双主角的设定。成步堂龙一和王泥喜法介两位律师同时担当主人公，前者将前往异国之地，而后者则是留在日本，分别展开新的戏剧性逆转物语。除了继承前作的希月心音拥有的心理系统之外，在异国的舞台，成步堂还将迎来没有法制的法庭，在巫女的神秘能力——“还原死者临死前的真实记忆”之中找出证言的矛盾。而系列中的众多老面孔，像是绫里真宵、宝月茜、御剑怜侍都将回归到本作，新老角色的交错非常令人期待。

06.16 方根书简

多机种 ■角川 Games
文字冒险 ■无对应周边
推荐度 B



15 年前的笔友突然断绝了联系，却在 15 年后的今天突然发现了她最后的一封信，内容竟然是让人惊讶的事实——“我杀人了，我们就此别过吧。”为了追寻这件事的始末和真相，男主角来到了笔友曾经居住的岛根县，以当年的信件为线索，寻找笔友的下落。由角川 Games 推出的《方根书简》是一部悬疑类的文字冒险游戏，玩家要根据以前的信为线索，找到笔友文野亚弥的同学们，并从他们的口中问出文野情况。而且可以回忆以前回信的内容，回信中的选项会决定事件的真相。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

VOL.19 ■ 利益至上，利益之殇——从《少女前线》事件谈起

TOUCH 指间方圆 UCG



TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL. 19

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：VOEZ

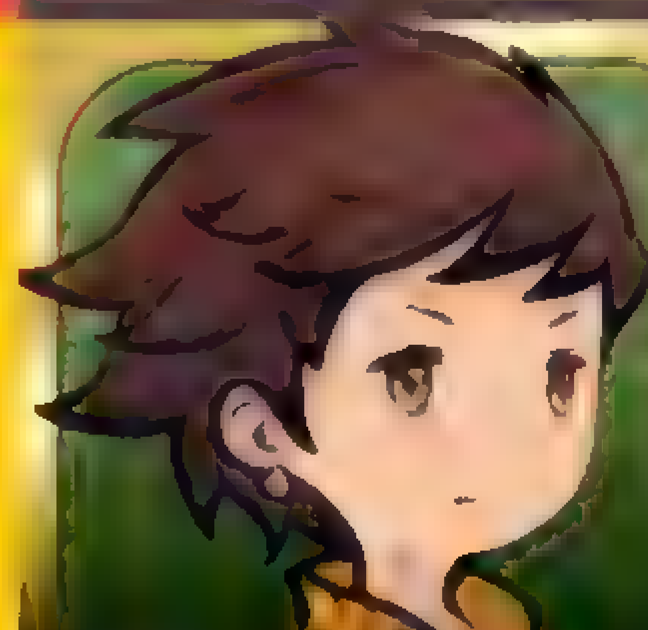
设计：anubis

每期一荐

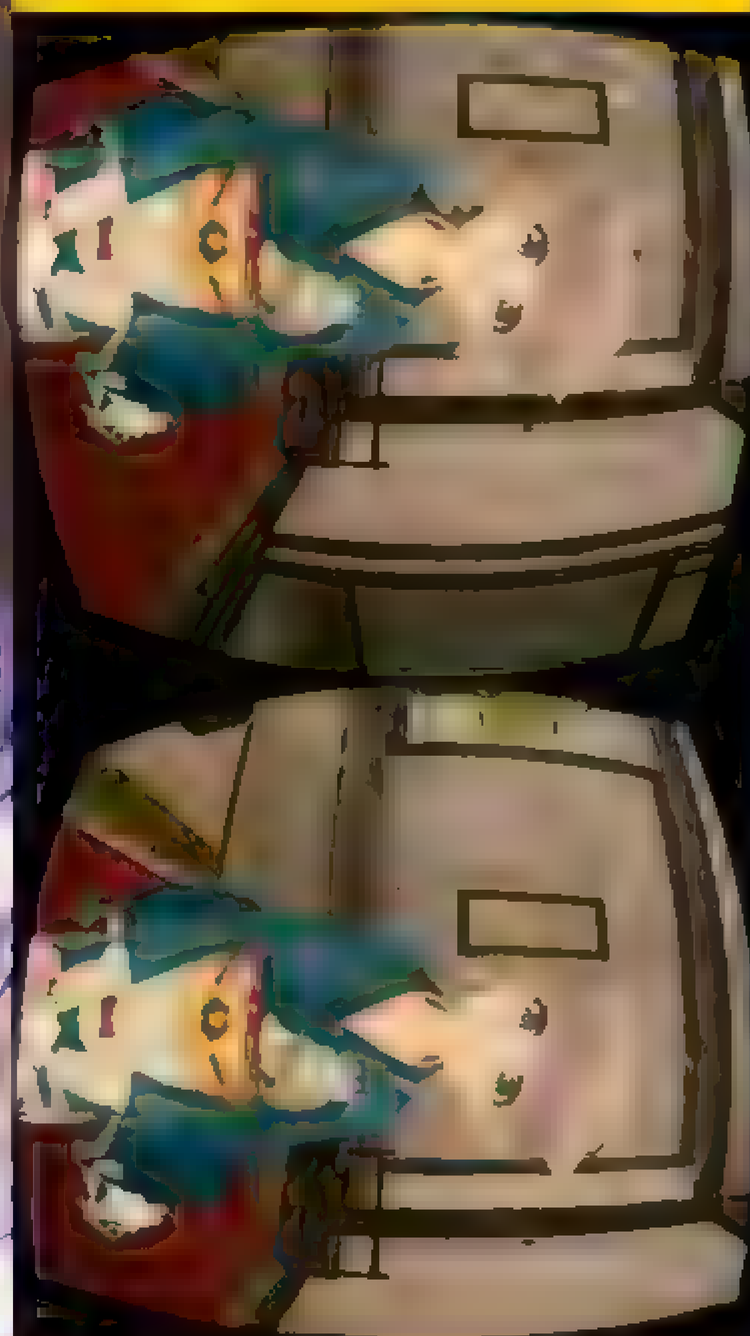
和美的挖耳勺 VR

Google 廉价 VR 就能玩！近距离体验让少女掏耳朵的感觉！















EDITOR'S CHOICE
本期编辑精选



武士崛起
サムライ ライジング

Square Enix 出品的动作角色扮演新作，虽然没有再冠上《最终幻想》的金字招牌，但Q版的角色建模、水晶元素以及黑白魔导士、龙骑士等职业都令人倍感亲切，美术风格也相当眼熟。游戏强调简单爽快的战斗操作，以及最多四人共同挑战“荒神”的合作模式，玩家可以从11种职业中组成队伍，根据各自的战斗特点进行配合完成挑战。



PUKUX
ぷくっくす

又是一款来自Square Enix的新作，参与本作开发的有不少“《陆行鸟》系列”团队成员，游戏音乐是由参与《陆行鸟不思议迷宫》的谷冈久美负责，因此本作的整体风格也偏向清新唯美的路线。游戏的玩法颇为特别，玩家要通过长按屏幕的形式，让小女孩“诺亚”制作出魔法泡泡，以此来躲避遍布各处的哥布林，让世界重获新生。



苍空的解放者
蒼空のリベラシオン

SEGA 出品的横版动作 RPG 新作，以“格斗游戏的理念”为基础进行开发，通过合理的招式搭配进行连段，并尽可能将敌人持续打出浮空状态便是乐趣所在。游戏不仅美术风格出众，战斗时的操作手感也调教得非常出色。多人联机模式中不同职业的配合则兼具华丽的战斗表现与具有策略性的战术。



熊天堂
くまぱら

光从风格和题材上来看，实在很难猜到这是一款Square Enix的作品。本作的主角是各种各样的熊熊们，并号称是一款“王道熊熊游戏”。为了能创造出让所有熊都过上幸福生活的“熊熊天堂”，玩家们则要将它们编好队伍并出发冒险，从而带回各种素材。若是提前换上各式服装，则说不定会有特别的事情发生哦，总而言之是一款非常温馨的放置系作品。



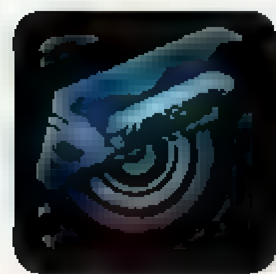
Warcher Defenders
Warcher Defenders

复古的像素风塔防游戏，为了保护身后的城堡，拥有各式能力的防御者们必须以一人之力抵抗汹涌而来的大军，或是恶魔、巨龙等体型庞大的BOSS。游戏中多为弓箭、魔法等远程攻击，由于存在范围与弹道的设定，因此看似简单的玩法实际上则需要精密的计算和操作，三个位置的自由移动在面对大型敌人的招式时还颇具动作性。



兰空
VOEZ

Rayark 出品的音乐游戏新作，在内测期间我们就已经做过较为详细的试玩体验。虽然玩法上回归更为传统的下落式，但简单明快的风格以及将画面与旋律紧密结合的体验都令人耳目一新，在视觉、听觉和触觉上形成了高度的统一感。继《Cytus》和《Deemo》之后，Rayark 又交出了一份颇具特色的答卷。



OverRapid
OverRapid

由韩国团队 Arcstar 开发的音乐游戏，iOS 版终于在近期上线，虽然在中国区就能下载，但却需要使用Google账户登录，因此一些小手段是必不可少的。近年来五花八门的音乐游戏充斥着移动游戏市场，像OverRapid这样六键下落式＋付费曲包的纯粹体验反而难得一见，游戏秉承了韩系音乐游戏一向的高水准，选曲、谱面、演奏感均属上乘。



红色同盟银河救援 重装上阵
Red Comrades Save the Galaxy Reloaded

这款1998年发售的冒险游戏如今迎来了移动平台的重制版，新作使用Unity 3D引擎重新制作，而介于写实与抽象之间的画面风格，以及诡异的空间透视则原汁原味地保留了下来，这种特别的体验放到现在来看也依然极具特色。游戏的剧情发生在俄罗斯内战期间，英勇的红军战士将深入敌后夺回旗帜，但却“不幸”撞上了侵略地球的外星人。



生命线 冰天穴地
Lifeline Whiteout

文字冒险游戏“《生命线》系列”的最新作，基本玩法与前作类似，玩家需与游戏中的主角进行文字交流，并通过自己的选择引导故事的发展方向。新作的场景设定在被冰雪覆盖的未知世界，而传来讯息的则是失去了记忆的冒险者，我们除了要帮助他在恶劣的环境中生存下来，还必须从细微之处发掘线索，使其找回自我。



她欲吾亡
She Wants Me Dead

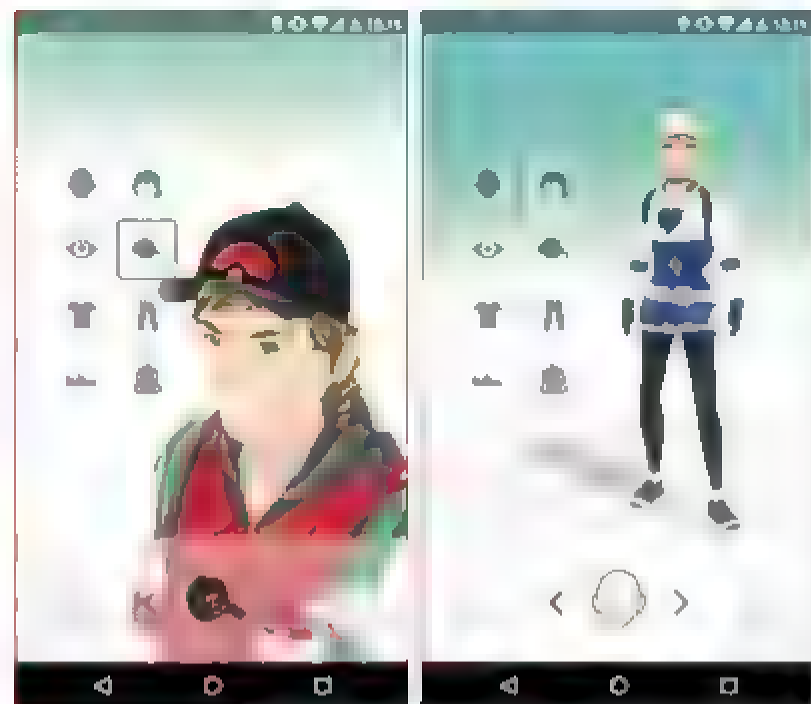
一款以猫为主题的动作游戏，但从游戏的标题便可以看出，其走的绝不是可爱卖萌的路线。平常咱们总在调侃猫咪眼中的“愚蠢人类”，而现在玩家扮演的正是遭到猫咪怨恨而面临生命危险的可怜主人。黑白风格的画面下透着诡异的氛围，虽然仅有前进和跳跃两种操作，但配合丰富的装备系统以及巧妙的关卡设计思路，带来了很强的挑战性。

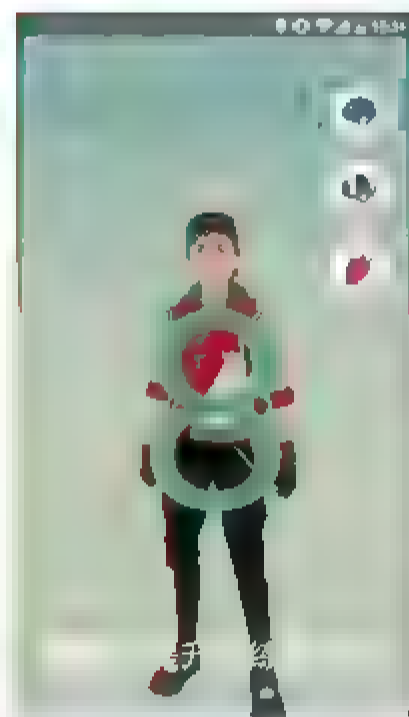
《精灵宝可梦GO》更多游戏细节公开

随着《精灵宝可梦 GO》在日本、澳洲等多个地图展开内测，更多游戏情报和画面也随之流出。从中也不难看出本作在风格上就与现有的《精灵宝可梦》存在较大差异，不再是走以往的可爱路线，反而多了几分成熟感，也更加写实。

成为训练师

首次进入游戏后，玩家需要创建自己的分身角色，本作采用了真实比例的人物建模，样貌和体型也更偏向于欧美风。游戏提供了相当丰富的自定义选项，包括肤色、发型、眼睛、帽子、上装、下装、鞋子和背包 8 个大类，足够玩家打造出具有个人风格的造型。另外看上去各项装扮的选择都相当丰富，不知道这会不会成为一个新的付费点。

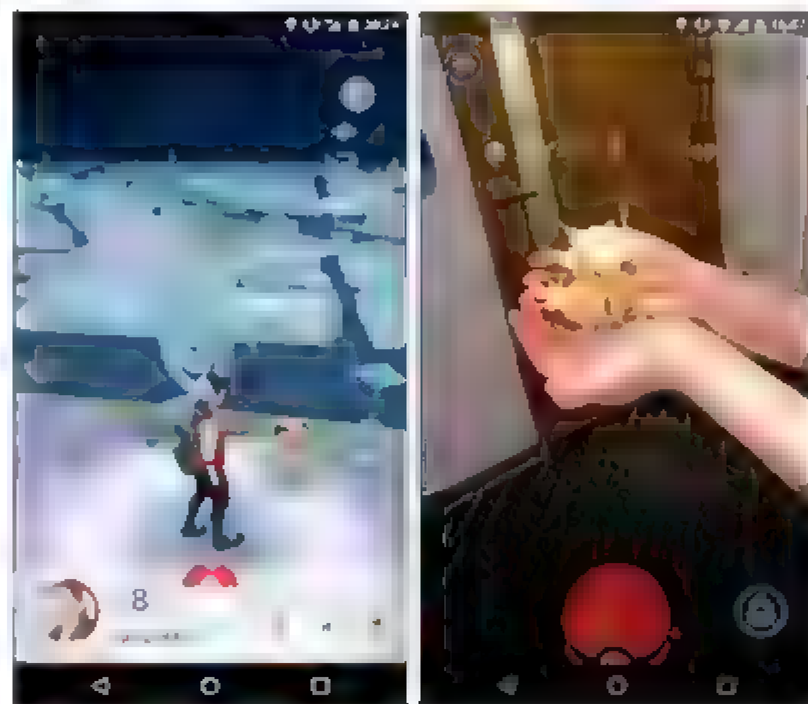




训练师存在等级的设定，想要提升的惟一途径就是不断捕捉更多的精灵。随着等级的提升，玩家不仅可以遇到稀有度、强度更高的精灵，前往口袋中心后还可以获得更好的道具。

寻找并捕捉精灵

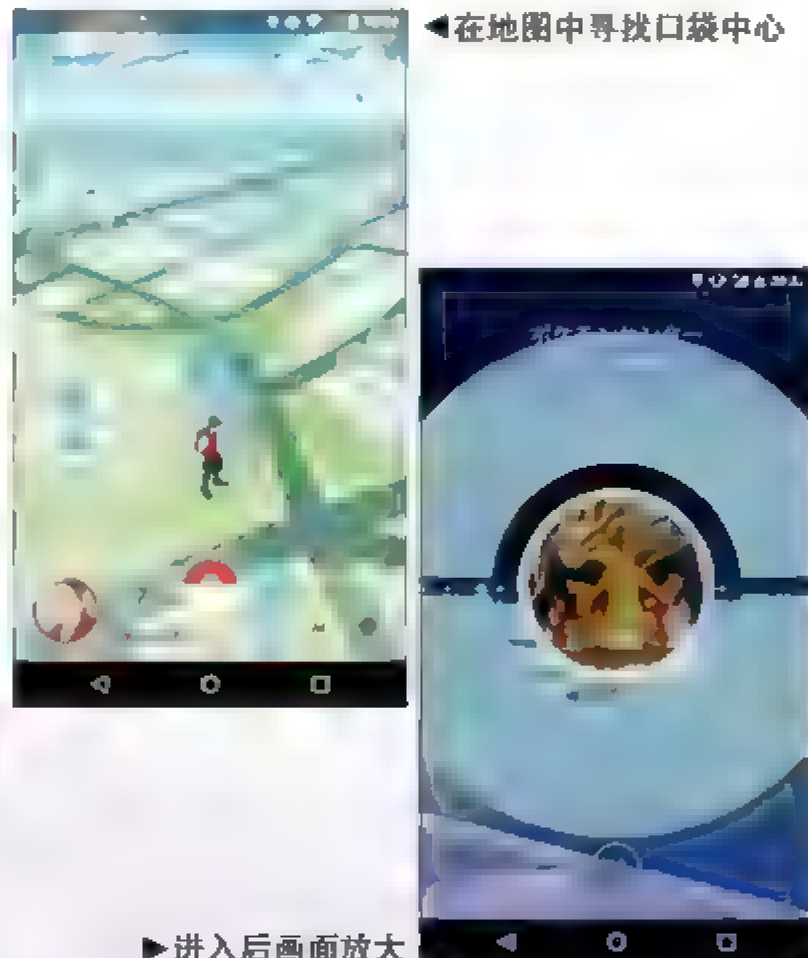
游戏的舞台以现实世界为基础，精灵们可能会出现在任何意想不到的地方。如果附近有精灵出现，游戏便会通过手机振动的方式来提醒玩家，借助于 AR 技术，玩家可以在游戏中通过摄像头看到现身于真实世界的野生精灵，此时只要以最快的速度划动屏幕下方的精灵球做出投掷动作，便有机会将其收入囊中。



必备品：精灵球

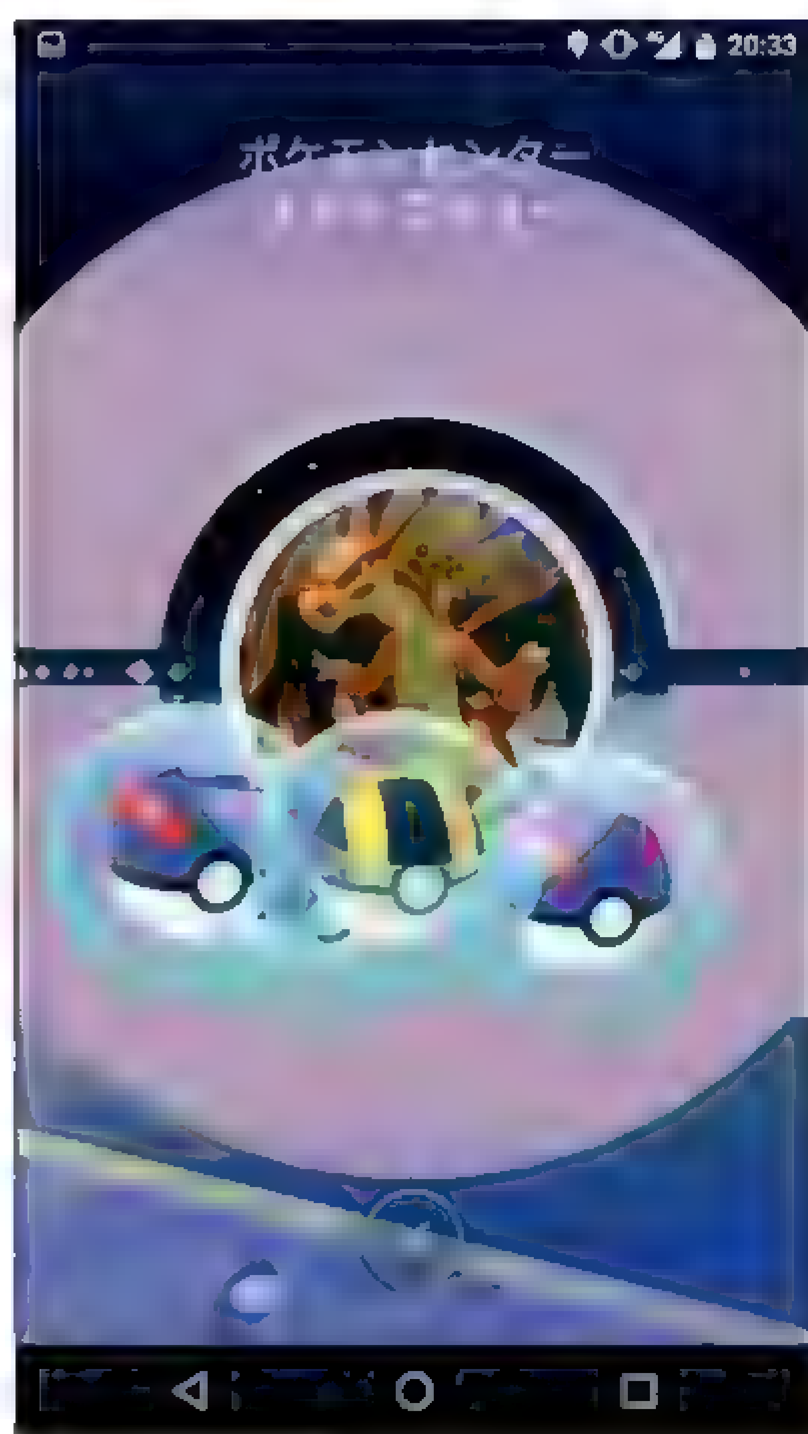
精灵球无疑是游戏中最重要的道具，玩家可以前往地图中蓝色标识的“口袋中心（Poké Stops）”获得，口袋中心一般会设置在一些当地的地标或者景点的位置，当然也有可能只是些不起眼的小地方，想要获得更多的精灵球就多出门逛逛吧。

根据游戏中的地图提示来到口袋中心所在的位置后，轻触蓝色标识即可进入，画面将随之扩大，此时只要左右滑动放大的区域，便可以随机入手不同种类和数量的精灵球，当然也会有其他更多的道具。



◀在地图中寻找口袋中心

▶进入后画面放大



▲左右滑动获得道具

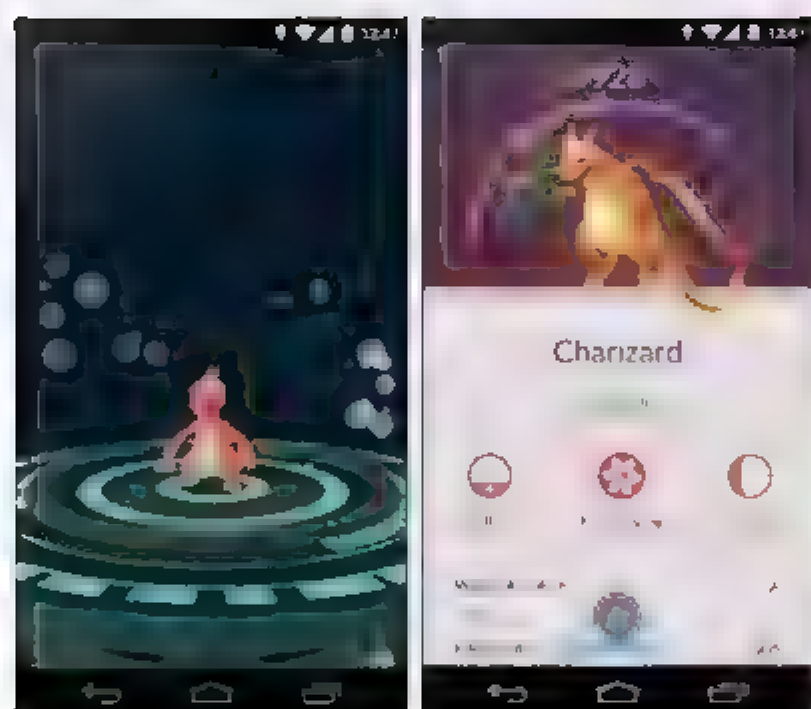
收集进化碎片

在此前的情报中表明，玩家只要捕捉到一定数量的某种精灵，便可以使其进化。不过现在看来并不是那么简单，捕捉同种类精灵只能得到“进化碎片”，而只有当收集到一定数量的“进化碎片”后，才能让对应的精灵进化。虽然具体的获得几率尚不明了，不过显然想要完成进化绝不非易事。



◀捕捉同类精灵后可以获得“进化碎片”

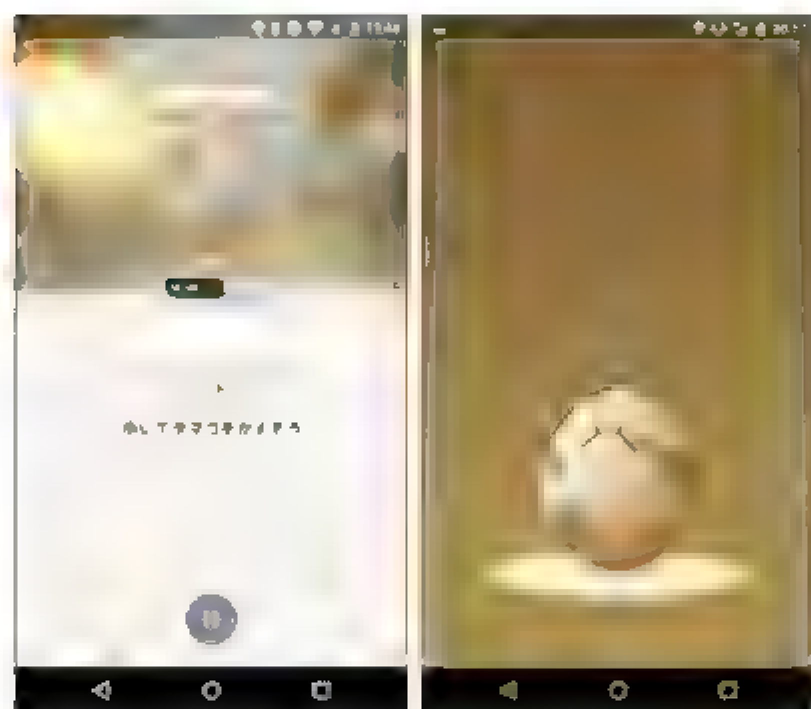
▶皮卡丘进化为雷丘



▲从火恐龙进化为喷火龙，可以看出精灵的建模非常精致

真的要走路才能孵蛋

在系列游戏中，主角得到精灵蛋后，必须将其带在身上并行走一定的步数后才能孵化，本作自然也完美还原了这一设定，当目标公里数达标后，精灵蛋便会自行裂开，至于会出现什么，那就看脸吧！而比较令人好奇的是，虽然游戏设定了公里数的目标，但不清楚是基于传感器来计算步数，还是依靠 GPS 定位数据来判定，如果是后者的话则很容易利用交通工具取巧。

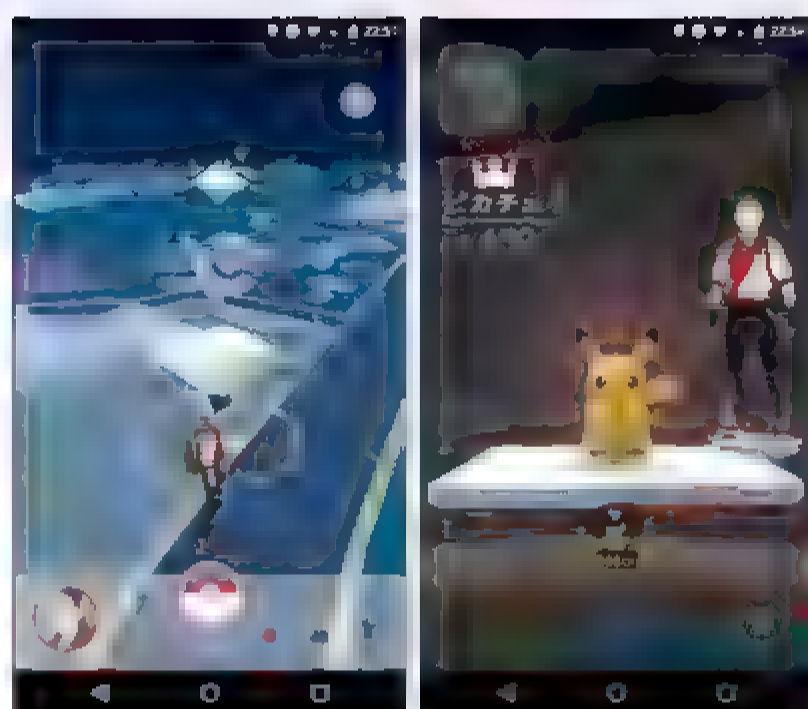


▲累积行走两千米才能孵化

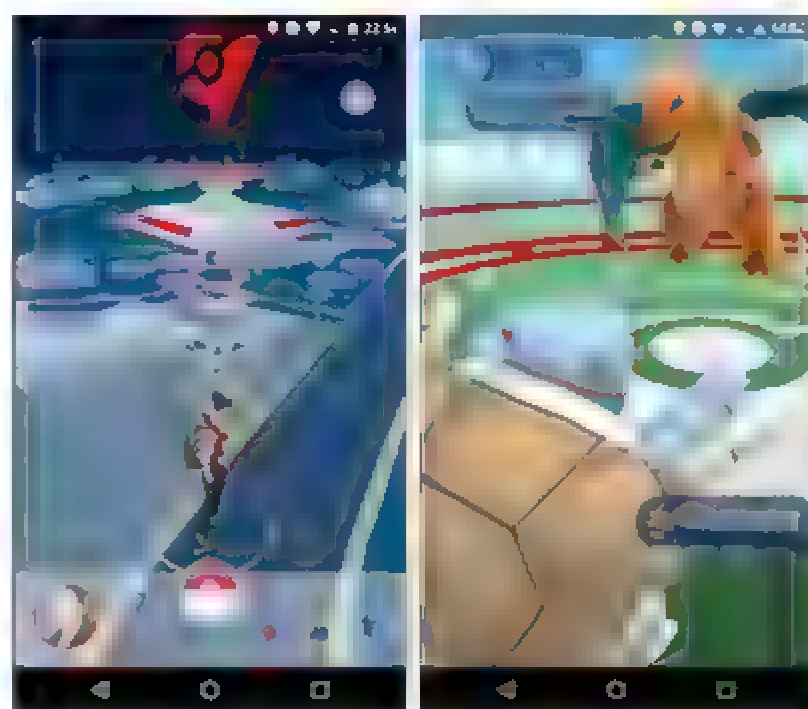
道馆争夺战

在《精灵宝可梦 GO》的世界中，玩家将分为三个阵营互相竞争。传统的据点攻防战在本作中则以“争夺道馆”的概念进行展现。

道馆的位置会在地图上进行标识，玩家发现空道馆后只要在其中配置自己的精灵，便可将该道馆纳入所属的阵营中，其他相同阵营的玩家也可以入驻其中，共同守卫。由于每一个玩家在同一道馆中只能配置一只精灵，因此想要稳固防线便需要吸纳更多的同伴，并合理搭配精灵的种类的才行。另外，前往同阵营的其他道馆后可以与配置其中的精灵进行对战训练，道馆的等级和声望也会随之上升，从而能够接纳更多的玩家。



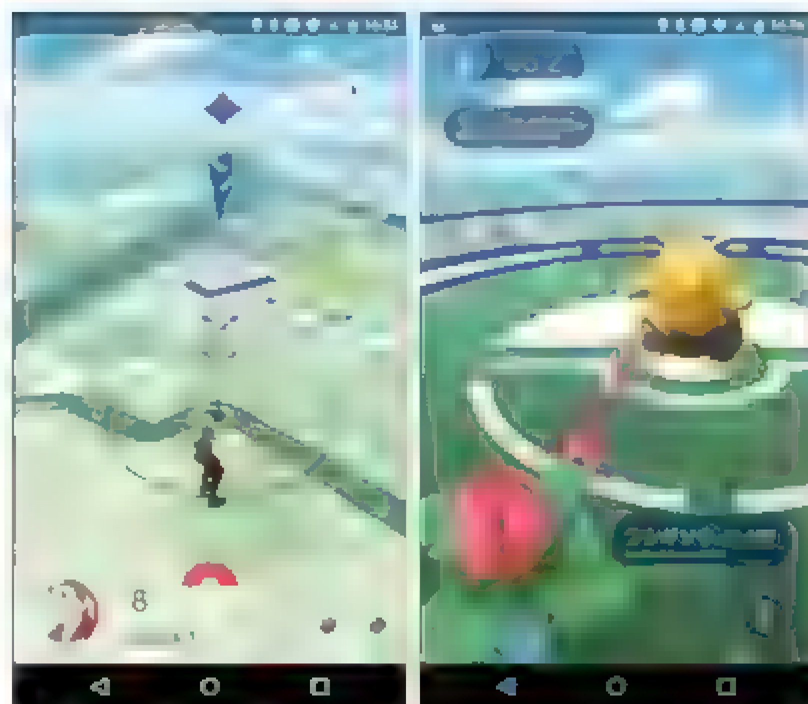
▲灰色标识代表空道馆　▲配置精灵便可将空道馆纳入己方阵营



▲成功占领后，道馆的标识会变更为玩家所属阵营的颜色，外观也会发生变化　▲在道馆内和同伴们切磋一番

若发现其他阵营的道馆则可以前往挑战，最多可选择自己的 6 只精灵参与战斗。若击败对方，则该道馆的声望便会降低，归零后胜利的一方便可以将这一地点据为己有。

本作中采用的战斗系统和传统作品有着很大的不同，精灵们只能使用自身所持有的两种技能展开对决，而玩家要做的则是划动屏幕来闪避对方的招式。技能是否能自由搭配或是学习尚不明了，不过目前看上去策略性比起传统作品要低了不少，或许是为了追求更快的战斗节奏而做出的改变



▲其他颜色标识的敌方道馆　▲选择好参战精灵，以夺下道馆为目标

Pokémon GO Plus

除了手机程序外，本作还将推出名为“Pokémon GO Plus”的专用外设，玩家可以结合表带将其佩戴于手臂上。事先将外设与手机通过蓝牙连接后，那么便能在不打开手机的情况下，利用这款设备进行基本的游戏功能——发现精灵时会以闪光和震动的形式提醒玩家，并可以直接进行捕捉。



勋章系统

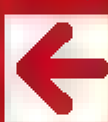
本作的勋章类似于成就系统，达成一定的目标后便可入手，比如“图鉴数量”、“捕获数”、“进化数”、“发现数”等等，取得的徽章将显示在公开的个人资料中，也是证明你训练师实力最直观的途径。



口袋币

《精灵宝可梦 GO》采用基本免费的运营形式，当然也会搭载内购系统。玩家可以购买游戏中的虚拟货币“口袋币（Poké Coin）”，用于更轻松地入手精灵球或是其他辅助道具，对于懒得出门的玩家来说也算是一个比较不错的解决方案。





《LoveLive！学园偶像祭》大型更新7月登场

随着 Final Live 落下帷幕，各项活动也逐渐减少，作为《LoveLive！》这一大型偶像企划的第一个组合——μ's 已经开始逐步退居二线，纵然人气依旧不减，但新老交替已是不可避免的事实。另一方面，全新的 9 人组合 Aqours 已推出了多张专辑，以她们为主角的动画新番也很快将在夏季开播，官方的宣传重心已然转移，而《LoveLive！学园偶像祭》日服即将于 7 月 5 日进行的大型更新内容，主要也是围绕着 Aqours 展开。

Aqours正式登场

此前游戏中只是单纯收录了若干首 Aqours 的新歌，而在此次的大型更新中，新团体 Aqours 将正式登场，包括完整的主线剧情和丰富的角色卡片，并会追加全程语音。

为了更好的区分新老两大团体，也为了照顾玩家们的个人喜好，更新后游戏会将 μ's 和 Aqours 分离，玩家可以通过界面左上角的按钮进行切换。切换后相应的游戏内容、登陆界面均会发生变化，不过游戏点数和角色则是通用的，玩家可以自由混搭两个团体的角色，打造出属于自己的特别组合。



新难度，新稀有度追加

新版本中将会追加全新的 SSR 级稀有度卡片，其等级介于 UR 和 SR 之间。歌曲方面则会在“Expert”的基础上追加难度更高的“Master”等级。



活动更新频率变更

随着新组合的加入，游戏中活动更新频率也将随之发生变化。今后优等生劝诱中新卡片加入的频率为每月 4 次，μ's 和 Aqours 各两次。歌曲追加频率变更为每月两次，其中 μ's 在月中更新，Aqours 在月底更新。

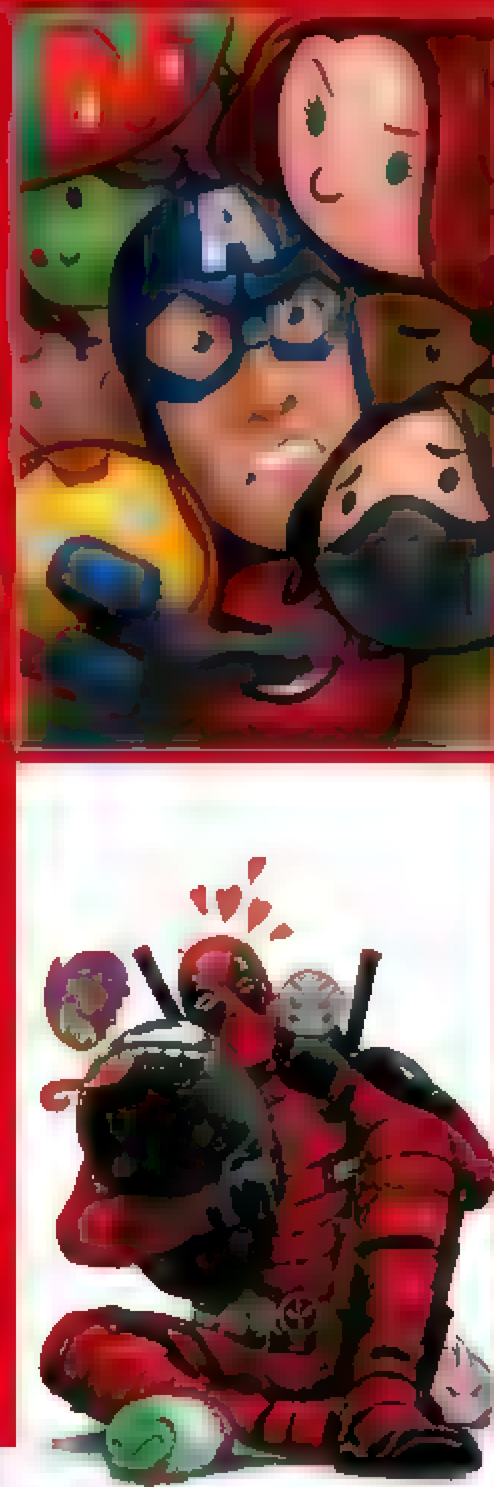
《漫威 Tsum Tsum》漫画8月推出

以漫威旗下超级英雄为主题的消除类游戏《漫威 Tsum Tsum》于今年 2 月推出后，便赢得了不俗的人气。圆头圆脑的 Tsum 超级英雄们颠覆了玩家的常规认知，而现在这款游戏也将迎来属于自己的漫画作品，计划将于 8 月份正式开始连载。

漫画将由 Jacob Chabot 和 David Baldeon 联手打造，主要讲述了 Tsum Tsum 来到地球后发生的故事。它们将与“真身”们相遇，并坚持认为自己才是正牌的超级英雄，义无反顾地担负起拯救地球的重任，因此双方的互动便成了漫画最大的看点。另外，连载中的其他漫威漫画也纷纷推出了特别绘制的封面为这款作品预热，这里放出几张有趣的封绘供各位欣赏。







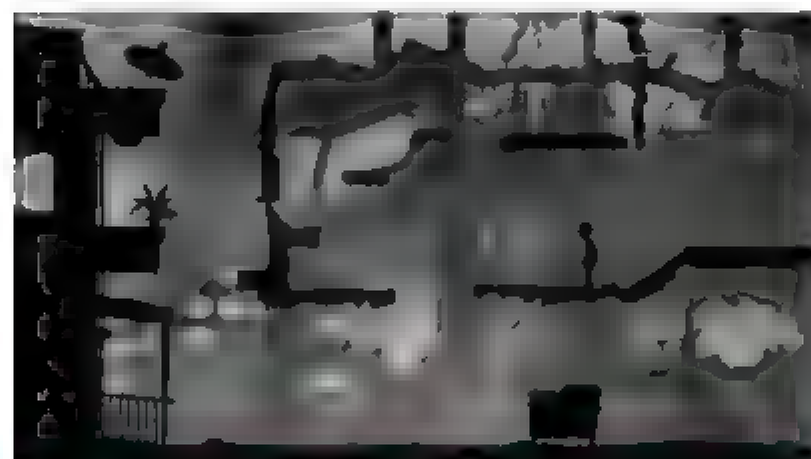
直面战争与敏感政治，《蕾拉和战争阴影》终过审

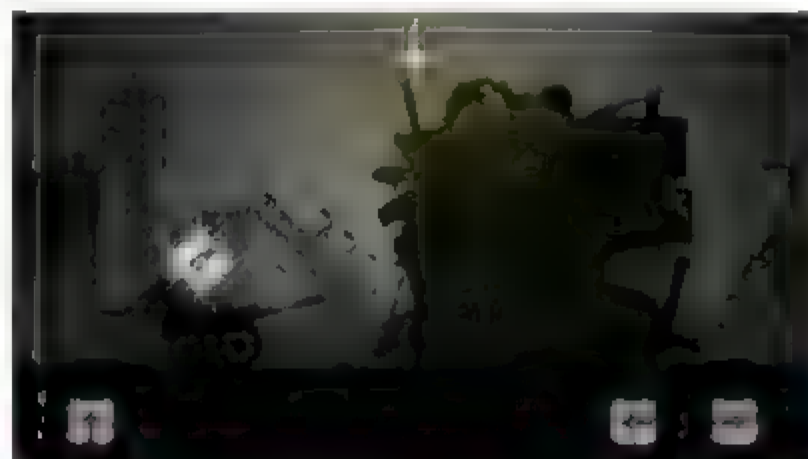
战争所带来的残酷现实，往往也伴随着浓厚且敏感的政治色彩，尤其是涉及到宗教、民族和信仰等问题时更是如此，至今仍持续着的巴以冲突便是一个非常典型的代表。当然这里并非是要针对政治问题展开讨论，而是有一款以此为题材的游戏在近期受到了不少人的关注。

这款名为《蕾拉和战争阴影》的作品由巴勒斯塔的开发者 Rasheed Abueideh 制作，在 5 月中旬登陆 AppStore 时遭到了苹果官方的拒绝，理由是作品中“政治声明”的部分超过了游戏体验。虽然移动平台上不乏《这是我们的战争》这类带有政治色彩的游戏，但显然基于真实战争的本作让苹果这样的国际大公司不得不更加谨慎地对待，也在网上引起了不少讨论和争议。而经过了一星期的周旋后，苹果最终在 5 月 23 日同意将游戏上架。

《蕾拉和战争阴影》讲述的是一名普通的父亲在战乱中努力保护家庭与亲人的绝望故事，类似于《Limbo》那样黑灰相间的画面风格，将战场上的残垣断壁与支离破碎表现得分外狰狞与残酷。虽然基本上只有跳跃和回避的两种操作，不过一些关卡中需要父女二人同时操作的谜题设计得非常巧妙，而且玩家时常还会面临未知的抉择。游戏作者出身战争地区，并声称自己也是一名父亲，他希望通过游戏的形式将自己的见闻与忧虑展现在更多人面前，并为战区的普通人寻求帮助。

不过从实际的体验中来看，苹果审核部门的担心并非全无道理，《蕾拉和战争阴影》的游戏流程其实并不长，反而是在通关后，作者罗列了大量的数据向人们展示这场持续不断的战争对于当地妇女和儿童造成的巨大伤害。主观描述已经隐隐凌驾于玩家自己的客观判断之上，这确实有挂羊头卖狗肉的嫌疑。不过对于身处和平地区的我们，它或许能够带来一些感悟与震撼。







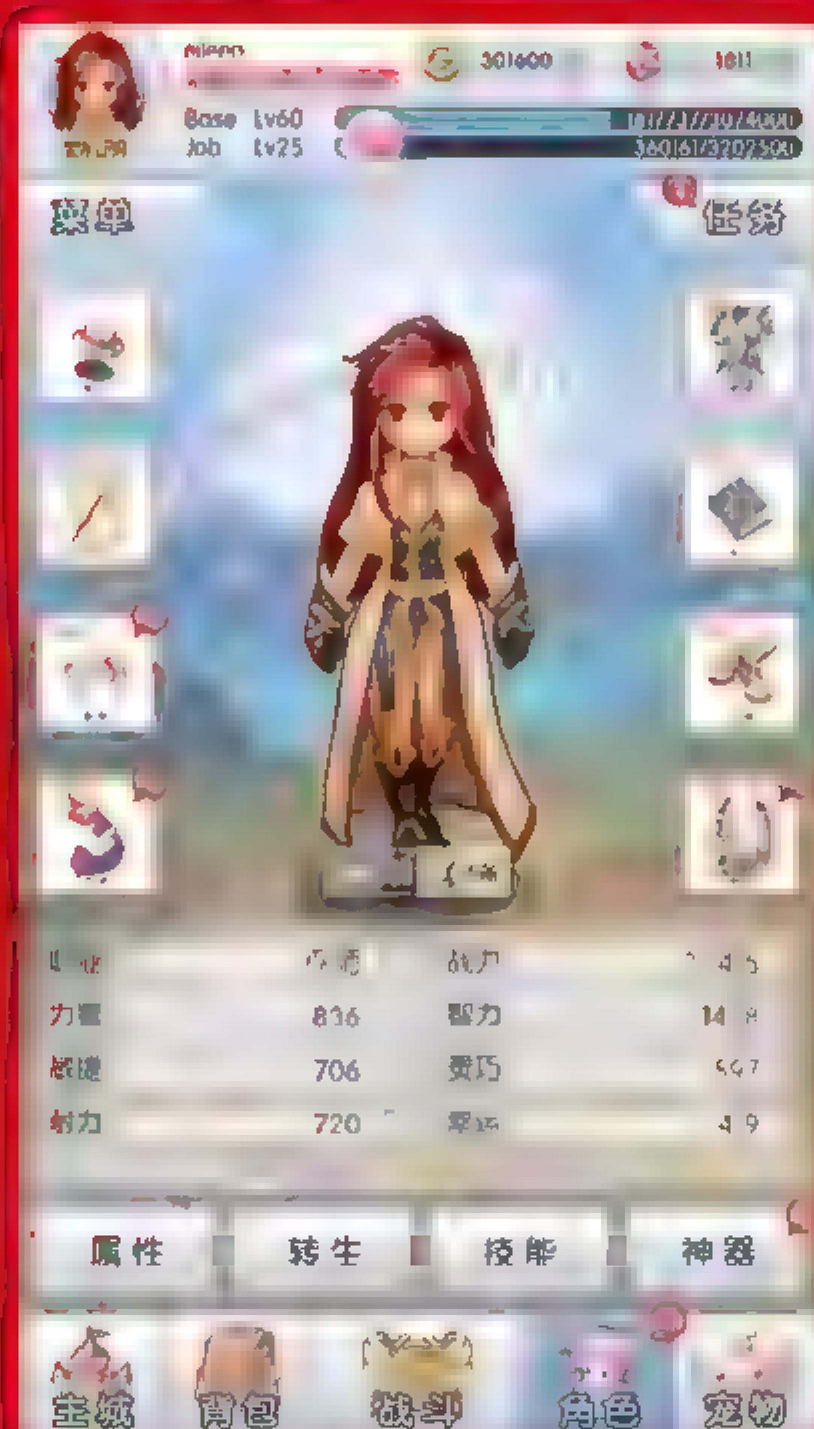
IOS

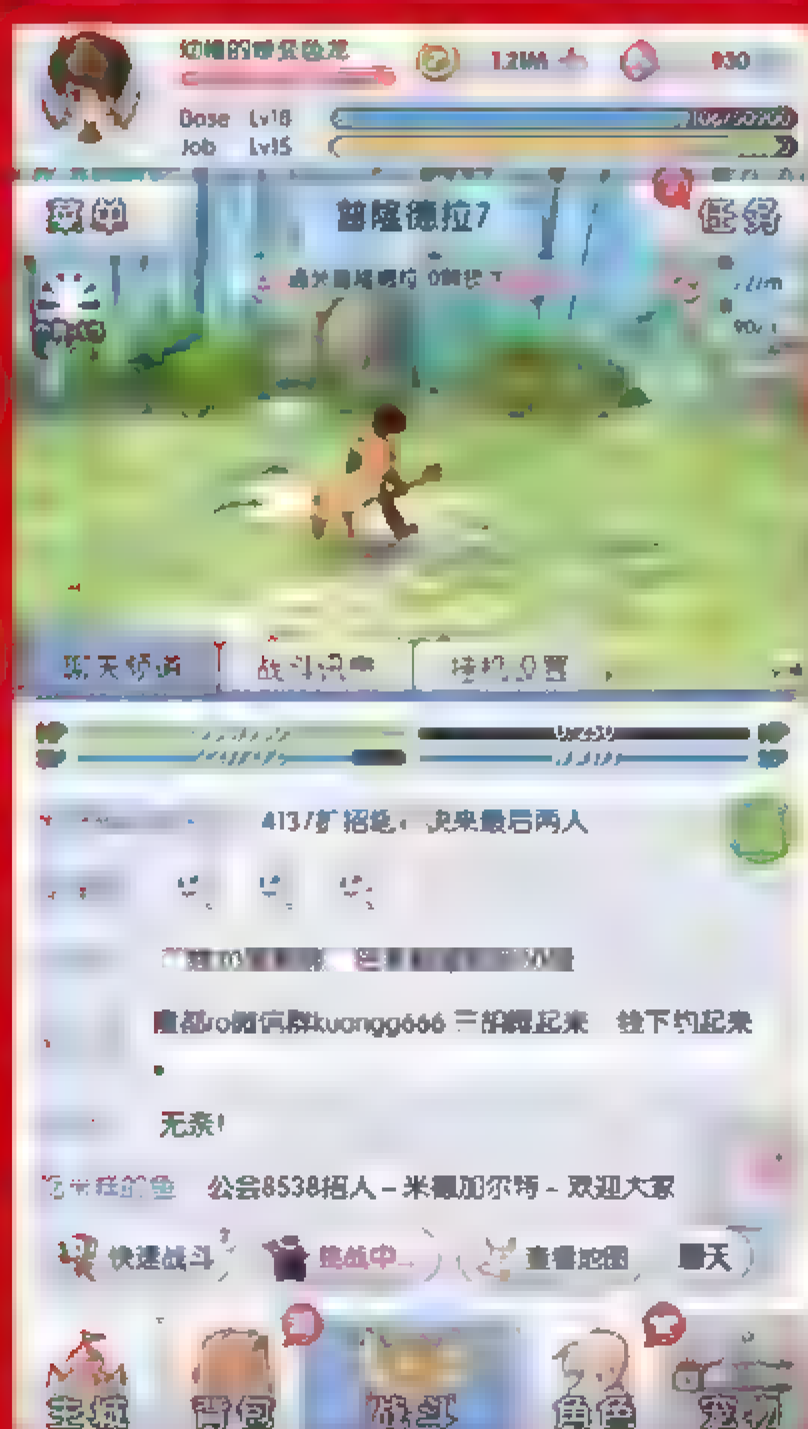


And

《仙境传说RO》衍生作《天天打波利》上线

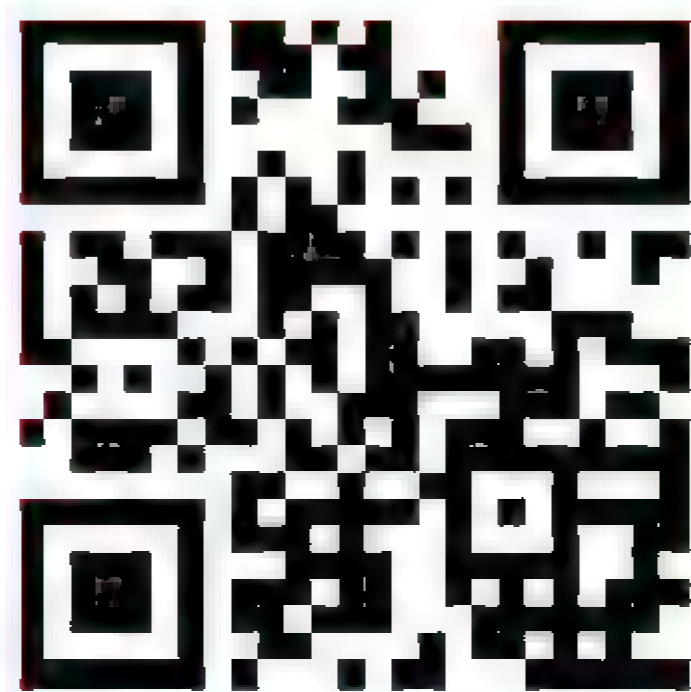
心动游戏向“《仙境传说 RO》系列”版权方 Gravity 取得了新作开发权后，不仅让《仙境传说》这一经典品牌重新问世，同时也带来了一款衍生作品——《天天打波利》。



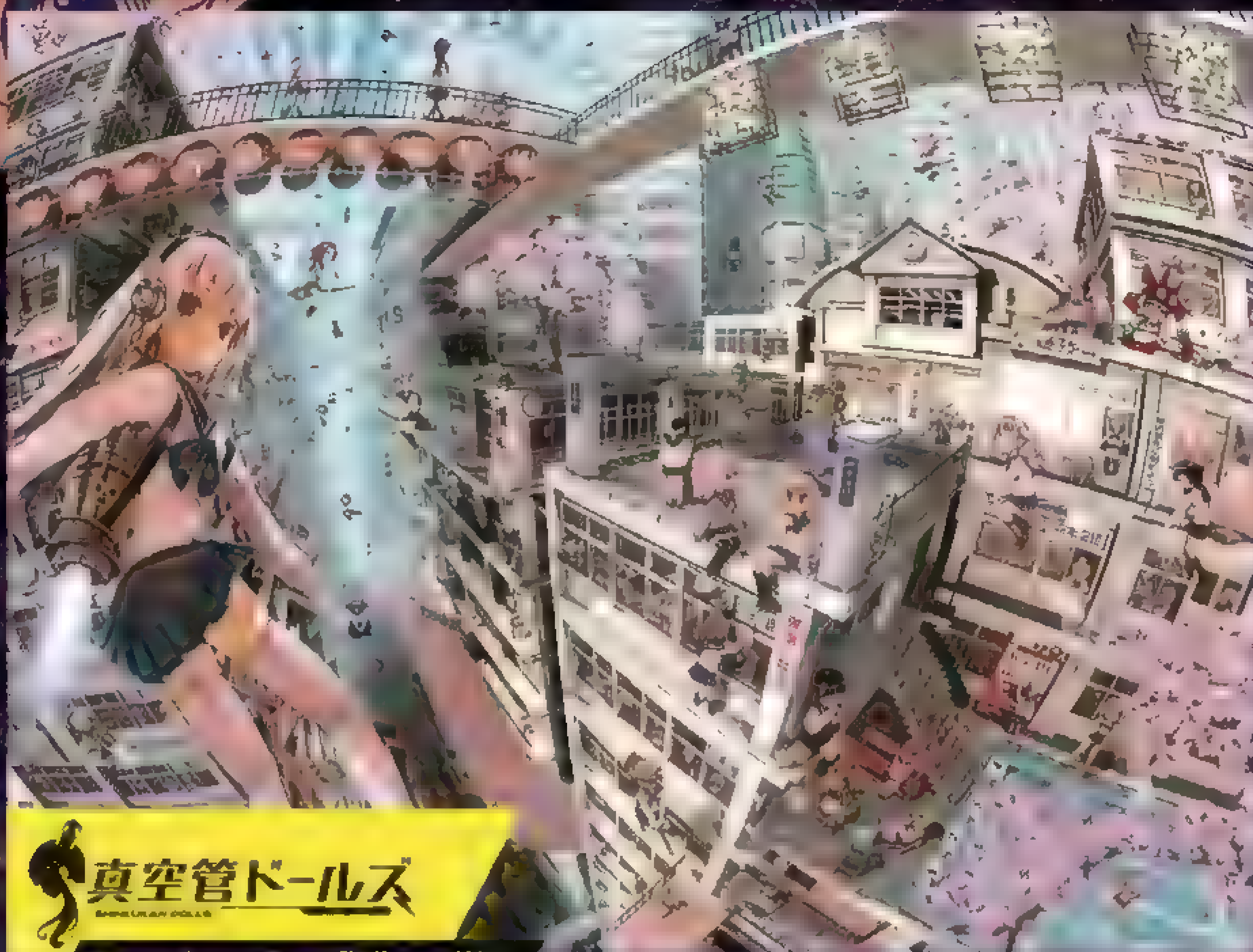


游戏采用放置类玩法，并延续了原作中丰富的成长要素，玩家可以自由搭配六种属性，并在剑士、弓箭手和魔法师三个职业中选择其一进行转职。复杂有趣的重生转职系统一向是“《仙境传说》系列”的特色，相信老玩家们肯定会倍感亲切。另外在角色养成方面，游戏中加入了宠物、宝石、装备熔炼、卡牌培养等诸多系统，由此也衍生出了丰富的玩法。虽然打着怀旧的旗号，但轻便小巧的体验，让新玩家们也可以很快上手，并逐步了解整个《仙境传说》的世界观。

如果想要了解更多游戏相关的情报、数据或者心得，可以访问官方合作的专题站 http://boli.37man.com/。



资讯 NEWS





索尼音乐娱乐(Sony Music Entertainment)旗下RPG新作《真空管人偶(真空管ドールズ)》已经正式登陆Android平台。在名为"秋叶频率"的反重力浮空都市中，玩家扮演的家里蹲技术宅男"正太郎"在面临破产危机之时，以最强人偶技师为目标(其实只是为了回归社会?)，参加了在反重力城市中举行的空中战斗「グラビティ・バウト」。为了在战斗中获取优胜，组装出有独特战斗方式以及具有优越性能的人偶少女这是在战斗中获取胜利的惟一道路。而作为一个人偶技师，在这个反重力科学和多维空间控制高速发展的世界中，调试人形机械内部的真空管配置是首要目标，当然get可爱的机械少女也是目标之一。

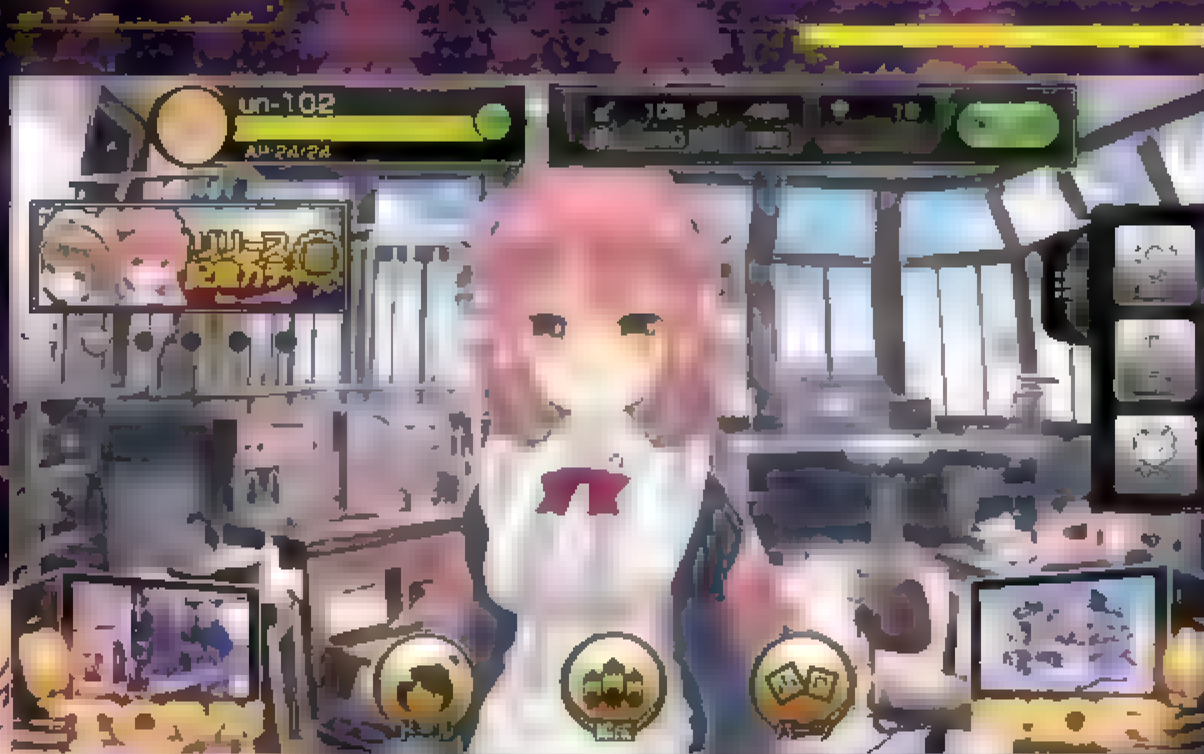
文 萌游姬

真空管人偶		iOS And
真空管ドール	SME	已配信

下载和注意

游戏运行需要一定的网络要求，需要使用WiFi或4G流量来进行游戏。第一次开始游戏时进度条会卡在90%，此时会下载大约400M的数据包，稍微等待一段时间后，就可以进入游戏了。游戏账号是绑定设备的，省去了注册的麻烦，如果要更换设备可以在游戏主界面右侧的设置中点击"机种变更"获取代码来转移游戏数据。目前游戏只支持日语，不过简单干净的界面即使不会日语也能方便操作，基本的游戏也不会有问题。

界面



进入游戏后，会进入新手教程，简单的教程结束后便可以看到背景中的各种电子设备，看来主角的技术宅属性已经深入骨髓。玩家可以将自己拥有的人偶设定为看板娘，把喜欢的真空管少女放在主界面进行互动。玩家的等级(RANK)、体力(AP)以及各类资源都显示在界面上方，资源分为四种：螺丝、线圈、贵金属、水晶。

①界面下方的"ドール(人偶)"中可以查看人偶的能力数值，装备零件，长按人偶头像可单独查看特定人偶和设置看板娘。

②在编成中可以编辑队伍，一个队伍最大可容纳三个真空管少女，通过配置不同的队伍来对付特定的敌人。

③"パーツ(零件)"中可以查看获取的零件属性，了解各类零件的攻击方式或特殊加成。

④"SHOP(商店)"中可以通过消耗资源和钻石进行扭蛋获得各种人偶和零件，每种资源可以抽取特定的三星以下人偶和芯片，钻石扭蛋可以出四星及以下的人偶和芯片，是检验"欧非"血统的绝佳地点。



⑤"TOWN(小镇)"就是战斗的地点了，有故事模式、自由探索和每日特供3种游戏模式，可以在主线故事中成为

最强人偶技师，也可在自由探索中追寻更强大的敌人，或在每日特供中刷资源和芯片。但要注意每次战斗都要消耗 AP 值，虽然 AP 会缓慢恢复，但合理的分配使用还是非常重要。



CUP：人偶的处理核心，按照加成分类大致有两种类型。“战斗型 CUP”特化了人偶的战斗能力，对 AT、SH、SP、AB 能力进行加强，并且使人偶善于战斗。“防御型 CPU”则对 HP 和 DF 进行加强，更加倾向于防御。

内存：人偶的基本运算组件，对 AB 和 SP 进行强化，提高战斗中的出招速度。

电池：人偶的能量来源，强化 HP 和 AB，让动力更加持久。

格斗模组：接近战必备模组，加强 AT，尺寸越大攻击威力越高且速度越慢。每种攻击模块有不同的攻击技能，装备 2 个以上的攻击模块在战斗中可进行不同技能间的连击。

射击模组：使人偶可以进行远程攻击的模组，攻击方式和战斗模块一样，同样具有多种射击方式。

防御模组：用于加强 DF，装备后可在战斗中小概率免疫一次伤害。

真空管人偶

在战斗中大展身手的就是我们可爱的机械少女们了，但在战斗之前我们还需要了解她们的运作方式，否则在战斗中只能被动挨打。

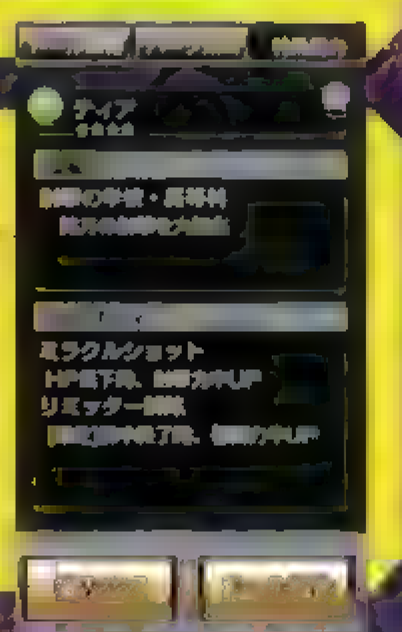
基本数据

真空管人偶有 6 种基本数据，HP= 生命，AB= 特殊效果发动概率，SP= 闪避和速度值，AT= 近战攻击力，SH= 远程攻击力，DF= 防御力。通过这些数值可以判断是近战型、远程型还是坦克型。不同人偶有着不同的属性，分为红色**ヒート**（打击）、绿色**ブロウ**（毒）、紫色**パルス**（脉冲）三种属性，三者间存在相互克制的关系。



超能力和被动技能

每个人偶都有自己独特的必杀技以及被动技能，在战斗中可以点击头像来发动必杀技，被动技能需要满足特定条件才能发动。



芯片 COMBO

芯片组装不仅要注意芯片属性和尺寸，芯片间还存在着 COMBO 关系，COMBO 可以强化芯片的属性。芯片间 COMBO 的发生取决于尺寸（L、M、S）和星级两个属性。

尺寸 COMBO

1 同种类的 S 型和 M 型芯片同时存在可产生 2.5% 的属性加成

2 同种类的 M 型和 L 型芯片同时存在可产生 2.5% 属性加成。

3 同种类的 S、M、L 型同时存在则获得 5.0% 的属性加成。

4 S 型的芯片同时存在 5 个获得 7.5% 的属性加成。

5 M 型的芯片同时存在 4 个获得 5.0% 的属性加成。

6 L 型的芯片同时存在 3 个获得 2.5% 的属性加成。

星级 COMBO

1 同时存在 4 个 1 星芯片加成 2%。

2 同时存在 4 个 2 星芯片加成 3%。

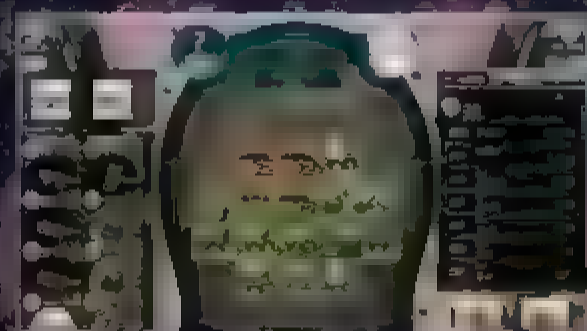
3 同时存在 4 个 3 星芯片加成 4%。

4 同时存在 4 个四星芯片加成 5%。

合理运用芯片之间的 COMBO 可以将芯片属性大幅强化，个人推荐新手尽可能使用 S 型的芯片再辅以少量的 M 型，这样可以获得大量 COMBO，以方便度过开荒期。

组装

游戏的核心在于配置芯片，真空管少女的战斗方式取决于装备的芯片种类，在“组み立て（组装）”中可以编辑人偶的芯片，不同的真空管人偶能搭载芯片数量被受搭载区域的大小和形状所限制，同时芯片有大（L）、中（M）、小（S）三种尺寸，且同种类的芯片最多只能装备三个，所以选用合适的芯片进行组合是非常重要的。游戏中芯片的种类有以下几种



强化

增强人偶的基本属性，点击“パーツ（零件）”或“ドール（人偶）”中右上的“売出（卖出）”可以把不需要的人偶和芯片换成经验，在“ドール（人偶）”中右下的“ドール强化（人偶强化）”中可对 SP、AT、SH 和 DF 进行升级，消耗经验即可强化人偶，虽然强化到一定阶段需要的经验会增加，但强化的收益仍然很高，请放心将不需要的人偶和芯片卖出换取经验。

除了人偶可以强化之外芯片也可以升级，每次战斗中芯片都会获得经验，升级后芯片强化能力会加强，星级越高的芯片上限等级越高，获得的增益也越高。



战斗

在充分了解真空管人偶的工作原理后，就让自己调配好的人偶参加战斗吧。在独特的竞速战斗中，可以使用三个人偶与敌人对战，在战斗时可以随时切换人偶上场。



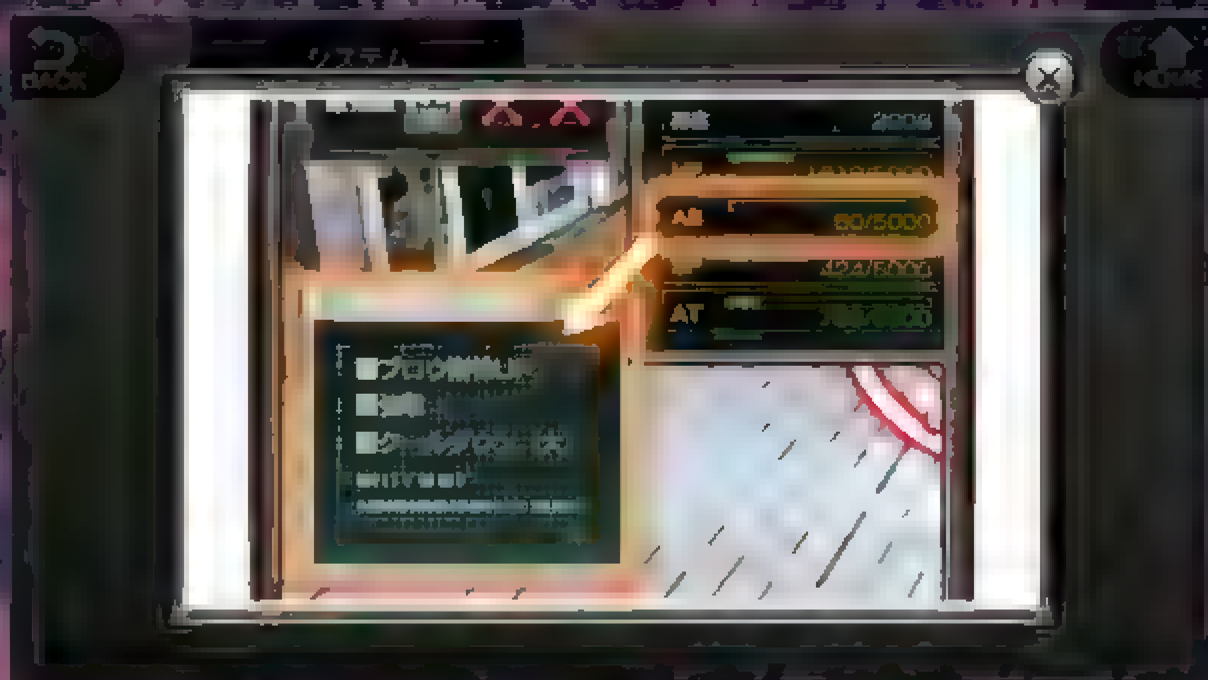
战斗中不需要复杂的操作，只需要用手指在屏幕上滑动来操作人偶控制与敌人的距离进行战斗。当人偶接近敌人时会发起近战攻击，拉开距离时会则进行远程攻击。战斗中会随机出现追逐战，此时双方拉开距离并互相锁定进行远程攻击。若自己的人偶不慎被锁定，要注意保持移动以躲避攻击。战斗持续60秒，在时间内打败所有敌人即可获胜，如果时间走完无法全歼敌方就会以失败告终。

在战斗只有60s的情况下，可以借助以下几点小技巧来节省时间：

1、活用真空管人偶间的属性克制，属性克制带来的暴击伤害非常可观。在确认敌人属性后，让具有克制属性的人偶上场能有效增加战斗效率。

2、攻击可以打断，装备的芯片出手快则可以占取更多优势。

3、在适当的时候发动技能。当敌方人偶残血时，可以使用禁止交换队友的技能来防止敌方逃跑。或是在自己残血时，发动血量恢复的技能。被动技能的发动概率由AB值来决定，且提供的BUFF增益非常大。

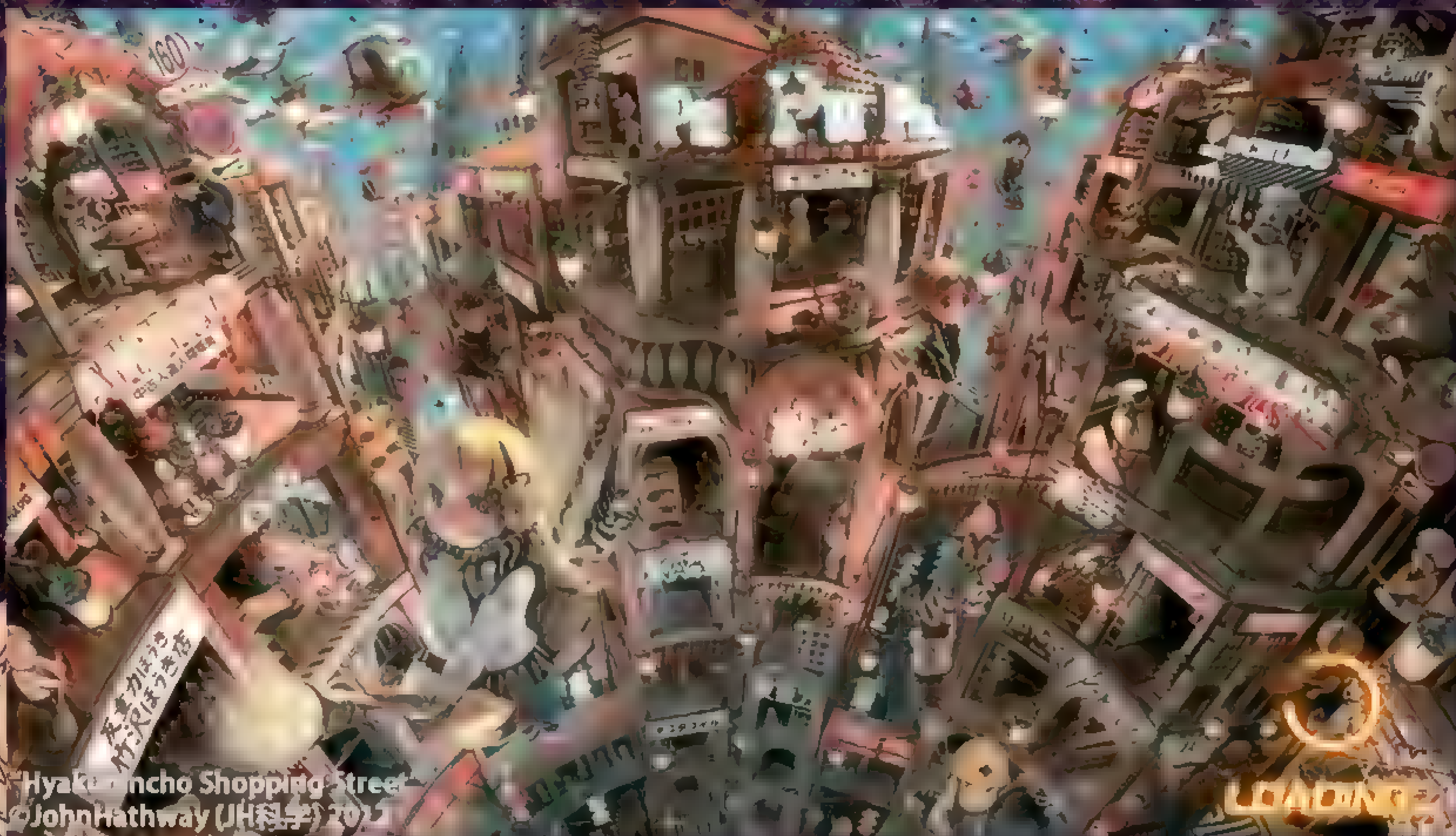


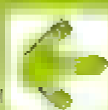
4、人偶在完成一套攻击后会进入一小段冷却时间，想避免这种情况发生可以使用交换连击，在攻击完后立即切换人偶，交换的人偶会接着之前人偶的招式继续攻击，熟练使用可以有效节省时间。

5、虽然人偶会自动miss敌人的攻击，但如果能判断敌人的攻击动作，在敌人出手前与其拉开距离，可以躲开很多近战攻击，甚至远程攻击也可以躲开。

总结

快节奏的游戏战斗，复杂烧脑的芯片组装系统，以及可爱的人偶们和良心的CV，这款由SONY Music联合JH科学推出的第一款作品，确实在手游玩法同质化的情况下带来了不一样的感觉。通过芯片的组装和堆叠，亲手改装机械少女的兴奋和满足感，非常值得各位玩家尝试！







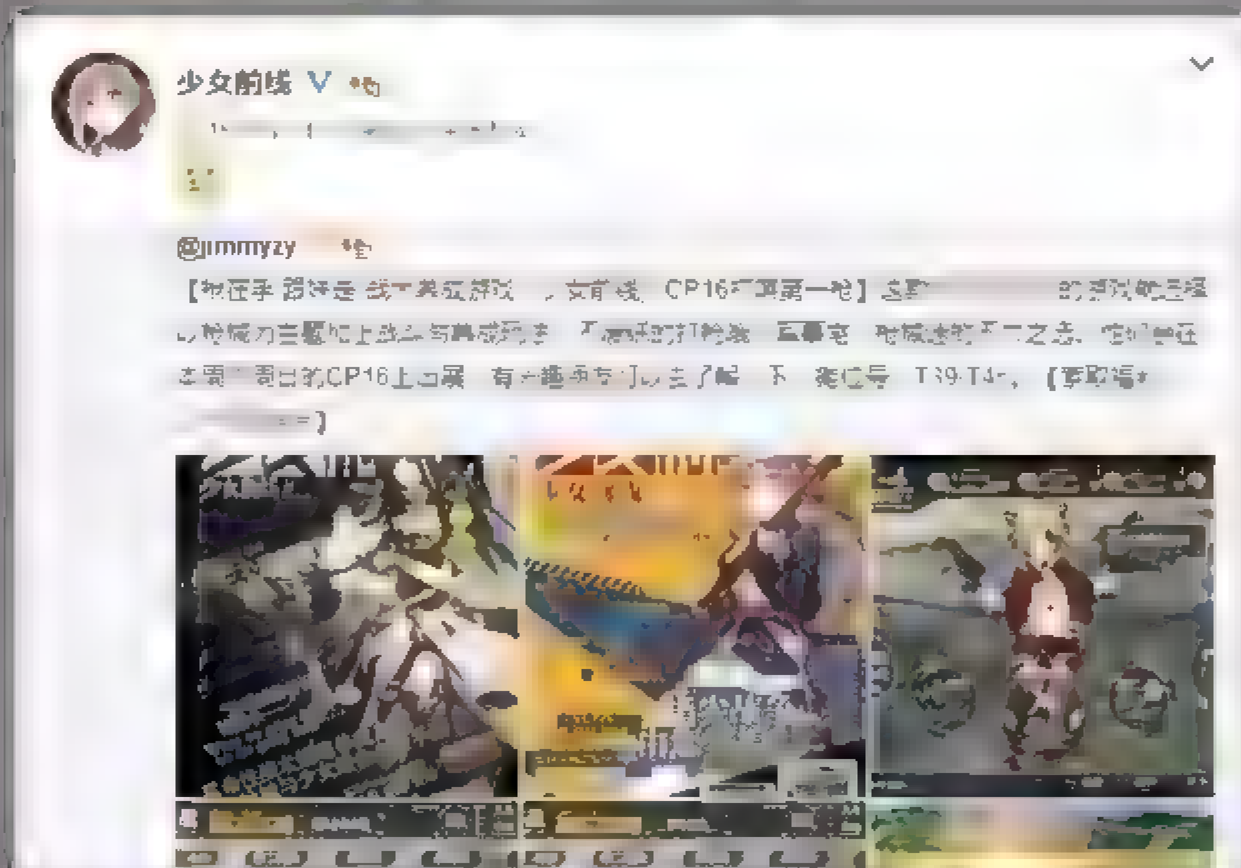
利益至上 利益之殇

——从《少女前线》事件谈起

这个五月对于《少女前线》来说注定不同寻常，这款让不少国内玩家望眼欲穿的游戏终于宣布了公测的时间，但另一方面，也是游戏制作方爆散网络（后统称云母）与运营方阵面网络宣布决裂的时间点。这个五月与《少女前线》紧紧的捆绑在了一起，被万千玩家推上了风口浪尖。而在谈这件事之前，我们先看看《少女前线》还有她的两个东家云母和阵面的故事。

文 疯狂弹幕

初见



▲《少女前线》在微博的初次亮相

15年的6月4日，一款以枪械与少女为题材，名为《少女前线》的手游被认证为"和邪社站长"的用户"jimmyzy"在微博上公开，文章介绍了游戏设定以及部分的玩法，作者表示虽然游戏在养成方面与《战舰少女》有相似之处，但是在战斗方法上是截然不同的，是军事宅、枪械迷的不二之选。微博被转发1600余次。随后借着转发得激活码的病毒营销，与对于产品受众的准确把握，最终成功地将微博的转发数[illegible]女前线》成功打响了第一枪。

成长

15年6月－10月，随着游戏一测与二测的进行，《少女前线》慢慢展露出了对于玩家的吸引力，独特的玩法、水平较高的立绘、商业气息淡薄的运营模式、完备的世界观、



这些高品质二次元手游的调性都或多或少有所体现，甚至为了迎合受众的喜好，游戏还邀请了日本的大牌声优为其配音，这更使其渐渐成为玩家的心中的“良心作”。随着良好的宣传策划以及游戏的优秀品质，少女前线在圈内建立了良好的口碑。逐渐积累起来的玩家群，也对它怀有了非常高的期待。战线已经建立，并且逐渐稳固，这款游戏似乎没有任何失败的理由。





▲精美的立绘是吸引大批玩家的重要原因之一

裂痕

2016 年 1 月 20 日，《少女前线》宣布三测即将开始，采用预注册机制，虽然会删档但是将提供充值倍返以及图鉴保留的机制。玩家们似乎终于看到了公测的曙光。1 月 25 日，众多玩家摩拳擦掌，准备为即将来临的新时代开荒扩土。然而仅在开服半小时以后，服务器就因为无法承受热情的众多玩家而宕机。当玩家以为官方会以最快速度修复时，等待他们的却是长达 9 天的维护。直至 2 月 4 日，玩家才真正开始自己的战斗之旅。

三测实际进行了 12 天，玩家们不论是用力肝还是大力氪金，亦或是咸鱼冲锋，都在努力达成通关获得 AR 小队



少女前线

1月31日 06:51 来自 iPhone 6 Plus

周末两天一直在做集中测试和调试，开服时间还要看结果来确定，我们希望以更稳定的状态跟喜欢少女前线的大家见面，而不是匆匆忙忙上线，留下诸多遗憾。希望大家能够多多理解，稍安勿躁。

@少女前线

各位亲爱的玩家：感谢您的耐心等待！很抱歉此次停机维护为大家的带来的不便，针对1月25日测试暴露出的一系列问题，我们当晚就展开了全面的排查和抢修。在此次维护过程中，我们已经基本定位了问题发生的原因… 《少女前线》维护进度报告

《少女前线》维护进度报告

各位亲爱的玩家：感谢您的耐心等待！很抱歉此次停机维护为大家的带来的不便，针对1月25日测试暴露出的一系列问题，我们当晚就展开了全面的排

发布者：少女前线

1月27日 19:28 来自 微博 weibo.com 152 201 150

收藏 67 346 177

▲随着服务器事件的发生，双方的矛盾已经开始慢慢显现

与尽可能集齐图鉴的目标。不论他们是否成功，毋庸置疑的是，他们都是在为 3 月 25 日的正式公测而努力。然而此次的服务器事件，已经体现出了游戏研发与运营双方矛盾的冰山一角，并最终演变成让这艘“巨轮”沉没的契机。

决裂

2016 年 3 月 25 号，万众期待的《少女前线》宣布跳票。从 15 年 6 月到 16 年 3 月，3 次测试之后，官方还是宣布跳票，这让许多玩家难以理解。但是运营方面马上出台了跳票补偿计划，似乎暂时平息了玩家的不满。

然而在 2016 年 5 月 6 日，云母方面突然发出公告称将于 5 月 20 日开始不删档公测并公布了与阵面解除合作关系的声明。此事一出，一石激起千层浪千层浪。这时玩家们才知道，云母与阵面的船已经翻了。

一时间对于游戏本身的关注已经不再那么重要。大家开始讨论究竟是何种原因导致了云母与阵面的分家。在议论纷纷的同时，网上也出现了多篇对此事件的详细剖析。内容丰富，推测与分析也非常的合理。以至于让人觉得简直就是为这次分家风波而写的剧本，也像是一场精心策划的炒作。

后患

5 月 13 日云母发布公告，公布了三测的充值倍返事宜以及图鉴继承问题。然而让三测玩家失望到极点的是，由于数据的所有权关系，公测无法让玩家继承图鉴。取而代之的是名为动员令的兑换点数。并且只要在公测开服时间内达到 10 级就会赠送三测时发放的奖励角色与通关获得的 AR 小队。消息一出，将一大部分还对游戏心怀希望的老玩家推下了悬崖。许多三测玩家开始表现出厌恶的情绪，称要求退款。而在贴吧以及各种载体上开始出现退坑，带节奏的风潮。

5 月 18 日，新运营发布公告，然而公告中一句：重头再来什么的闭嘴啦。又一次给已经折损过半的老玩家当头一棒。随即遭到声讨，官方不得不对于公告向玩家道歉。

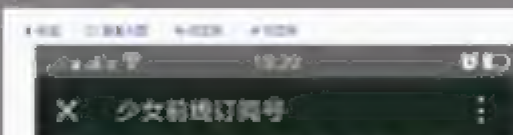
旧官网扭蛋数据及三测AR小队补偿细则

活动规则：

2、所有在活动期间建立账号的玩家都可以获得补偿；

3、5月20日安卓开测后将一次性补偿以下卡片：M4A1、AR15、M16A1、SODMODII、春田、M60、M1918；

▲使三测玩家出离愤怒的补偿



◀再度激怒玩家

5 月 19 日，开服前一天。阵面网络发布了一则《关于上海散爆网络严重违约的公告》，期往依靠玩家的怒火来

压制云母，然而距离13号的公告发布已经经过了一周。玩家们已经由当时的愤怒转变成了失望，因此并没有起到任何的实质性作用。

5月20日，饱经风霜的游戏终于准时开服，正当大家认为可以安安心心玩上游戏时。想要注册的玩家又被挡在了门外。由于部分原因，玩家的验证消息需要等待很长时间。而且仅在开服没多久后，便出现了使用外挂的现象。据使用者称，正式版的客户端水平与之前相比并没有实质性进步，可以任意修改数据。随后的几日，外挂现象进一步恶化，官方不得不出面开始封禁违规账号，并于26日贴出了一长串禁封ID，被玩家们戏称封神榜。

落幕

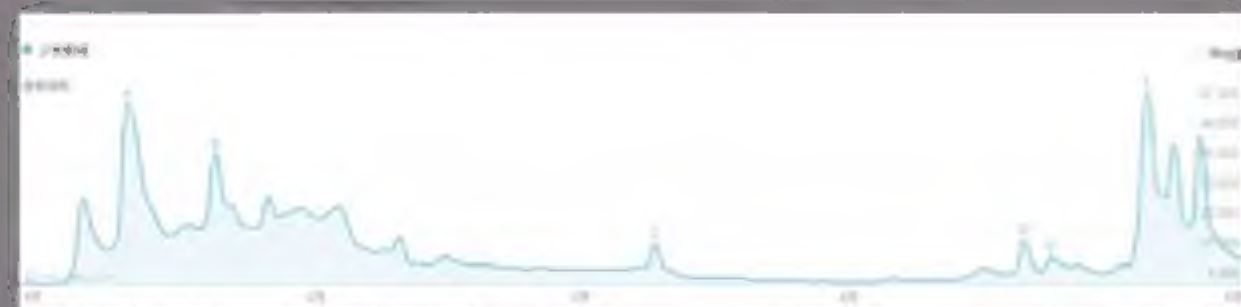
目前游戏已经公测了一周，在这个五月的大新闻之中。从云母与阵面的争端结果上看，由于云母拥有游戏的版权并依靠着部分忠实玩家，以强大的战力压制了阵面。但是由于无法从阵面获得玩家的图鉴数据还有CV配音，同样元气大伤。然而，伤的最深的还是对于这款游戏心心念念，甚至已经付出了大量金钱和精力玩家们。

关于上海散爆网络严重违约的公告

▲昔日的官网，成为了解约之争的断壁残垣。

玩家们与《少女前线》

能够让一款游戏走得更远的不仅仅只是游戏的制作方与运营方，还需要一批能够推动游戏往前走的忠实玩家。本次的《少女前线》事件，与去年发生的《战舰少女》似乎如出一辙。而在去年的事件之中，玩家群体就已经表现出了对于游戏发展的重要性。



▲数据取自百度指数

跳票之殇

从2015年10月开始跳票一直到5月公测，即便期间有过测试，但这仍然无法阻止时间对于玩家耐心与期待的打磨。

从图上看，在三测结束进入稳定期以后，三月的跳票使得很多的玩家对此已经开始麻木。这种麻木显然比急不可耐还要可怕，着急至少证明了玩家还是心系游戏的，反之则说明这款游戏对于玩家已经可有可无。这也导致了从3月跳票之后，指数半减。而在中国的手游市场，游戏更迭速度非常之快，在漫长的跳票过程中，出现了多个与《少女前线》风格类似的舰like游戏。所谓饥不择食，必定会有一部分玩家转而选择其他同类型的手游，并将《少女前线》作为备胎游戏。

失败的统一补偿

即便在发生了纷争之后，云母也没有能够挽回玩家们的图鉴。承诺无法兑换，本就已经激怒了失去耐心的玩家们。而随后新运营更新的公告，与动员令的发布，将老玩家将近半个月的努力全部击碎，沦为了与新手一样的存在。而动员令更成为老玩家的眼中钉，这些补偿举动最后反而成为了激怒三测玩家的导火索，导致了很大一部分核心玩家流失。

恶名也是名

在5月6日事件发生之后，随着纷争扩大，游戏的名声也越发的响亮。在这个五月，想必大部分手游玩家或多或少都曾耳闻《少女前线》的大名。也有许多玩家慕名而来，想见识一下这个搞了个大新闻的游戏。虽造成了恶名，但此次事件反而也吸引来了不少新人玩家。

积极补偿与动员令也是吸收了大批新手玩家的原因。所以我们可以看到在开服的那一天，《少女前线》迎来了搜索指数的最高峰。

关于封神榜

游戏进行了三次测试，本该早已被修复的BUG和漏洞，却在正式运营第一天就被发现并加以利用，造成外挂横行。甚至有技术高超的玩家声称，游戏的客户端程序和单机其实没多少差别。

虽然官方采取了严厉的措施封禁外违规账号，名单多达数百人，一定程度上遏制了事态的进一步发展。但是仍然可以看出玩家对于外挂的态度，甚至我们可以从封禁名单中看出，有一部人是报复性开挂，被封号便弃坑重新注册。毫无门槛的丰厚补偿，反而成为了滋生外挂的温床。使得很多人觉得封号不痛不痒，只要再开一个新号，照样可以继续快乐玩耍。

5月21日使用外挂的处罚公告及冻结账号名单

【1区】

▲仅一个区被封者多就达数百人



玩家的影响

玩家对于游戏的影响至关重要，而对于此类游戏而言，玩家群体可以分为稳定型与流动型。稳定型玩家是为游戏创造收益的骨干力量，他们常驻于这款游戏，喜欢这款游戏并愿意为游戏花费金钱与时间。而流动型玩家则会在玩过游戏之后两极分化，或者成为稳定型的玩家，或者干脆放弃游戏，流动到其他的游戏中去，我们可以称之为“蝗虫群体”。

这次《少女前线》的事件中，由于图鉴丢失以及无差别补偿，导致了作为稳定型的三测玩家遭到了严重的打击而流失，而无差别补偿与事件的传播效应却吸收了一大批的流动型玩家。这也正是为何5月20日时搜索数达到了最高峰。

可是由于相性未知，流动型玩家始终没有稳定型玩家来的靠谱，当他们了解了游戏的内容与模式。便会自发的开始选择，是去还是留。这些都是未知数。

研发与运营的罗生门

其实不仅仅是《少女前线》，许多国产手游也曾发生过类似的事件，比如去年的《战舰少女》，同样也是由于运营与研发的反目决裂，导致了大批的玩家受到了波及而时隔一年再一次大规模爆发出同样的问题，不禁令我们思考：为何原本应该相辅相成的运营与研发，最后却会刀剑相向?

在研发成本低且用户基数极其庞大的手游市场，能赚钱的游戏并不一定是好游戏，而好游戏也不一定能够赚钱。游戏的品质好坏取决于研发，而盈利与生命周期则更依托于运营。所以，研发与运营的配合程度，共同决定了一款游戏的发展与走向，尤其是对众多以F2P形式运营的手游来说，更是如此。

近几年来国内提出所谓“二次元游戏”概念，越来越多的厂商企图分食这块巨大的蛋糕，并纷纷投入到此类游戏的研发当中。但他们大多只是停留在对日系游戏的表面认知，企图通过立绘插画、动漫元素、大牌声优以及各种各样的“少女”博眼球，以此吸引玩家的关注。由于此前国内缺乏类似概念的作品，这一策略也确实行之有效。



▲“二次元”成了厂商们眼中的宠儿

然而对于这些噱头的过分追捧，使得戏研发的门槛进一步降低，让游戏开发方首先考量的是怎么让作品“好看”，而忽略了技术力上的投入，同时也催生出了许多由美术和设计人员为主导的小团队，招几个前端后端的程序员便火热开工，这让他们的游戏看起来美好，一旦投入运营便错漏

战舰少女

▲去年的《战舰少女》时间仍记忆犹新



百出。但是在巨大的利益面前，很多团队却仍然只是为自己所提出的游戏概念而沾沾自喜，把技术问题退居次位，甚至觉得的大不了先赚了钱再花高价请技术大牛慢慢解决，这也让整个游戏的研发流程变得相当畸形。另外，许多研发方也没有能力自己招纳和培养拥有运营与策划能力的职员，因此在运营上只能寻求外部合作。但由于缺乏这方面的经验，一些小的研发团队总是怀有“不信任感”，并在游戏成功后的自我膨胀中急速爆发。

而相比研发方，运营方对于利益的追逐有过之而无不及，且更加老谋深算。他们看中了“二次元”概念背后所隐藏的巨大商机，但由于企业文化差异和行业间的隔阂，对于其中的差别与特殊性没有非常准确和成熟的认知，很大程度上只是按部就班地照着以往的思路进行上线和推广，难免出现令研发方与玩家不满的偏差。

在不同的立场之下，在巨大的利益面前，急于求成是毁灭双方的不利因素。双方无法形成合力，更有可能限制对方，甚至成为反向力。差劲的技术力和糟糕的运营思路往往成为双方互相指责和推卸责任的理由，一旦有唯利是图的第三方搅合进来，那么就会演变成一场无可避免的年度大戏，其“精彩”程度甚至远超游戏本身。

虽然在国外，尤其是日本一些手游上线后也是问题频发，但却极少有研发与运营反目的状况，反而能够在前期遭到恶评的情况下，通过自身不断的完善和出色的运营思路稳步成长。归根结底这是依靠研发方与运营方相互配合扶持才能达到的效果，很多时候双方在游戏研发初期便进行深入合作，有些甚至同处同一公司旗下，运研一体化增强了双方的凝聚力与执行力，对于整个作品的发展也有更清晰的目标。而不是在利益初现端倪时，才根据合同上条款的优厚与否来寻找合作伙伴，把“怎么分配利益更公平”摆在了“怎么让游戏更好地运营”之上。

如今大多数国产游戏已经逐渐抛开了“山寨”的开发思路，即便有所借鉴，但仍然会努力地做出自身的特色，这本应是一个值得高兴的信号。但在不成熟体制下所引发的各种“研发与运营的罗生门”事件，反而成了新的痛点。

《怪物弹珠》终止运营公告

时间：2015-08-13 10:01:14

亲爱的各位玩家：

首先，衷心地感谢大家给予《怪物弹珠》的支持与厚爱。

由于游戏开发商运营策略的调整，我们遗憾地宣布：腾讯将于2015年10月19日上午10点正式停止《怪物弹珠》在中国大陆地区的运营，届时有关终止运营的事项通知如下：

▲一款好的游戏，却可能由于运营的失误而错失良机

结语

在国内游戏开发模式不成熟的背景之下，《少女前线》并不是第一个受害者，作为一款备受期待的手游，它的遭遇与故事值得人们的同情，但无论孰是孰非，受伤最重的必定是那些等待，与期待这款游戏的玩家。希望随着中国游戏行业的不断发展完善，玩家，终有一天可以用真正作为玩家的身份去拥抱他们所热爱的游戏。而绝不是成为纷争前线上的利益牺牲品。毕竟被自己之所爱抛弃，是一种无法用语言所表达的伤痛。